

Seven Dooms For Sandpoint Player's Guide

「サンドポイント 7つの厄災」プレイヤーズガイド

James Jacobs 著

いしかわ訳 260112 ver

本書の使い方

サンドポイント 7つの厄災アドベンチャー・パスへようこそ！

このプレイヤーズガイドは、ヴァリシアのロスト・コーストを舞台に、サンドポイントの町とその周辺地域を中心としたキャンペーンの準備に役立つ。キャラクターたちは、この地域で既に名の知られた冒険者となり、サンドポイントの宗教指導者から、町の墓地で起きている不気味な謎を解く手助けを求められる。君たちは既にこの地域で冒険者として小さな名声を得ている4レベルの英雄としてゲームを始める。

このアドベンチャー・パスは、パスファインダー・アドベンチャー・パスシリーズ 200 巻目を記念した特大サイズの一冊のサブリとして提供される！ また、パスファインダー・アドベンチャー・パスとして初めて出版された「炎の奉獻 Burnt Offerings」の続編でもある。『サンドポイント 7つの厄災』は、他の冒険やパスファインダー製品、特に初版『Campaign Setting: Sandpoint, Light of the Lost Coast』から続くプロットフックや物語の体系を基盤としている。これらの既刊品に精通しているなら、本キャンペーンの展開やプロットポイントに驚きは少ないかもしれない。だが『サンドポイント 7つの厄災』ほどノスタルジアに深く根ざした冒険であれば、それはなんの問題もない！

このキャンペーンに必要なのは、『コアルールブック』とキャラクターシートだけだ。ゲームマスターの許可を得られるなら、パスファインダー2eの補足ルールブックやキャンペーン設定、その他のアクセサリーを使ってキャラクターをさらにカスタマイズすることも可能だ。

以下には、『サンドポイント 7つの厄災』向けに新たなキャラクターを作成するための具体的な提案が記載されている。このプレイヤーズガイドは以下のセクションで構成されている：

- キャラクター提案（原書 3 ページ）：このキャンペーンにシームレスに溶け込む 4 レベルキャラクター作成のためのガイド、実践的な助言、具体的なヒント。
- サンドポイント・ガゼッタ（原書 17 ページ）； サンドポイントについて君（と君のキャラクター）が知るべきことの多くは

このガイドに掲載されている。必要な情報がこのセクションにない場合、GM が追加情報を持っているだろう。

- 最初の冒険（原書 28 ページ）：このアドベンチャー・パス用に全く新しいキャラクターを作成した場合、君と他の PC が最初の 3 レベルにおける独自の経歴を生成するためのガイド付き手順を示す。

（コラム）ゴラリオンはどこ？

『サンドポイント 7つの厄災』はヴァリシアのロスト・コーストにあるサンドポイントの町とその周辺が舞台だ。この地はヴァリシア湾を見下ろす西海岸沿いの地域に位置する。この冒険は 4724 年 AR に起こる。『Rise of the Runelords』アドベンチャー・パスの第一章「炎の奉獻 Burnt Offerings」の事件から 17 年後だ。

キャラクター提案

以下の情報は、このシナリオのテーマに合致するキャラクターを作成するためだけでなく、冒険全体のストーリーラインにうまく溶け込むキャラクターを構築するのに役立つだろう。

はじめに

『サンドポイント 7つの厄災』はパーティが4レベルから始まるため、キャラクター作成は通常よりやや複雑だ。次のページにある注意事項とアドバイスは、まったく新しい4レベルキャラクターを作成するのに役立つ。また、28 ページからの「最初の冒険 Your First Adventure」は、このアドベンチャー・パスを始める前に、PCたちがどこから来て、何を成し遂げてきたかを他のプレイヤーと話し合うのに役立つ。

もちろん既存の4レベルキャラクターを使用することも可能だ。その場合、なぜ皆がサンドポイントに来たのか、そして地元の司祭アプスター・ザンタスに墓地の事態解決を依頼される理由について、GMと決めておく必要がある。

ラストヘンジ Rusthenge

単独アドベンチャーである『ラストヘンジ』は『サンドポイント 7つの厄災』への完璧な導入として使用できる。『ラストヘンジ』と『サンドポイント 7つの厄災』には GM 向け注記を読めば、あなたの GM は2つのシナリオをつなげることができるだろう。ただし、ラストヘンジの舞台であるチャキコス島やキンドレッド海岸から、なぜサンドポイントへ移動したのかについては、GM と話して決める必要があるだろう。しかし、サンドポイントに到着したPCのレベルは、アプスターの目に留まってアドベンチャー・パスを始めるのにちょうど良いレベルになっているはずだ。

炎の奉獻 Burnt Offerings

一つの珍しい可能性として、最初のアドベンチャー・パス『炎の奉獻』を『サンドポイント 7つの厄災』への導入として使う方法がある。前述の通り、このアドベンチャー・パスのプロットは『炎の奉獻』の続編的なものであり、プレイしたグループは適切なレベルに達しているだけでなく、町への愛着や『サンドポイントの七つの災い』で重要な役割を担う多くのキャラクターとの繋がりも持っていることになる。

もっとも、これは『炎の奉獻』のキャラクターが『Rise of the Runelords』の残りシナリオをプレイし終えていない場合の話だ。また、GM は『炎の奉獻』を第2版のルールに対応させる必要がある。

ただし、『炎の奉獻』は完結したシナリオとして十分に機能する。この物語をプレイした後、4レベルのキャラクターを17年間半引退状態にさせ、『サンドポイント 7つの厄災』が始まるまで待機させることすら可能なのだ！

『サンドポイント 7つの厄災』は『炎の奉獻』の17年後を舞台としている。プレイヤーや GM が賛同してくれるなら、また別の選択肢も生まれる——『Rise of the Runelords』で演じたキャラクターの子供役としてプレイするのだ！ ただしこの選択肢を選ぶ場合、高レベルの親キャラがまだ現役で活動しているなら、「英雄たちの行方 "Where Are the Heroes?"」サイドバーの注意事項を考慮する必要がある。

(コラム) 英雄たちの行方

『サンドポイント 7つの厄災』は新しい英雄のための新しい物語だ。よって、過去の英雄たちが町にいない状態でプレイするのが最適である。もしあなたの卓で引退した高レベル冒険者がサンドポイントに居住または活動している設定があるなら、GM と協力して、それらの地元の伝説的存在が長期間町を離れている理由を作る必要がある。そうすることで、新たな災厄からサンドポイントを救う任務を、新たなPCに託すことができる。特に、過去の高レベル冒険者の子供をプレイしている場合、この設定は難しい。その場合は、親がなぜこの冒険を代わりにやってくれないのか理由を考える必要がある。

“Sandpoint, Light of the Lost Coast”

GM がサンドポイントの町で君たちプレイヤーのために冒険を詠える手もある。パスファインダー第1版のサプリメント『Sandpoint, Light of the Lost Coast』には、GM が様々なプロットを構築できる冒険の種が幅広く提示されている。なお、『サンドポイントの七つの災厄』を構成する多くのプロット要素についても言及されているため、プレイする予定があるなら同書の内容は見せるべきではない。なお、このプレイヤーズガイド17ページから始まるガゼットはプレイヤーが地元の英雄を構築する際に閲覧できるリソースとして制作されている。

新たに町を訪れた者たち

『サンドポイントの七つの災厄』は、パスファインダー最古の町の一つを舞台にしており、過去の冒険へのノスタルジーや回顧に満ちている。しかし、物語は独立しており、サンドポイントに初めて来たキャラクター（そしてプレイヤー）にも、十分な冒険と興奮の機会を提供している！

属性

サンドポイントは中立にして善の町として設定されている。このアドベンチャー・パスで対峙する敵は明らかに悪なので、悪属性でないキャラクターがキャンペーンに最適といえる。とはいえ、PC が仲良くできて、協力する意志があり、町を守ろうとする気持ちと町の繁栄への関心があれば、個々のキャラクターの属性はどんなものでも通用するだろう。

種族 ANCESTRIES

このアドベンチャー・パスは、小さなサンドポイントとその周辺地域から離れることは少ないが、ロスト・コースト全域は冒険の宝庫である。

一般的な種族 Common Ancestries

サンドポイントには主に人間が住んでいる（大半はタルドール人、ショアンティ、ヴァリシア人だが、内海の人間民族はそれぞれ代表がいる）。ハープリング、エルフ、ドワーフ、ノーム、ハーフエルフ、ハーフオークも住んでいる。町にはごく少数のゴブリンも住んでいる——ほんの数十年前には考えられないことだ！ ゴブリンの PC は当然ながら善良な振る舞いを心がけるべきだが、この冒険は 4 レベルから始まるため、英雄的なゴブリン PC は既に他の PC たちと共に町に受け入れられた地元民として地位を築いていると想定してよい。それでも、サンドポイントは辺境に残る攻撃的なゴブリン集団とのトラブルを日常的に抱えている町である。町の人々の心には、今も恐怖に満ちた偏見が潜んでいるかもしれない。このキャンペーンでゴブリンキャラクターをプレイしたいなら、GM と話し合って理解を得ておくといい。ただし、プレイ中に悪党ゴブリンと遭遇する可能性が高いことも覚えておくように！（もちろん、他の主要種族でも同じことが言えるが！）

珍しい種族 Uncommon Ancestries

これらの種族はロスト・コーストではあまり一般的ではないが、GM の裁量で町に静かに暮らす NPC が数人いる、といったものである。この選択がアドベンチャー・パス全体のテーマと大きく衝突することはないはずだが、このセクションから種族を選ぶ際には事前に GM に相談すること。

Advanced Player's Guide の種族：ヴァリシアにはコボルドとオークがいることが知られている。彼らは通常、ストーヴァル高原やシンダーランドと呼ばれる東方の遠隔地に生息しているが、ロスト・コーストに現れるのは珍しいことではない。ゴブリンと同様、サンドポイントで 1～3 レベルのキャラクターとして過ごした期間を通じて十

分な評判を築いていると想定できる。そのため、コボルドやオークの出現に地元住民が不快感を示すことはないだろう。

この地域ではチェンジリング、ダンピール、プレイナー・サイオンも知られている。こうした多様な血統を持つ者たちの集落が多いというわけではないが、彼らの存在が混乱を招いたり場違いに感じられたりすることはない。特に異様な見た目や目立つ特徴を持つ者に対して、一部の地元住民が偏見を持って反応することもある。しかし、冒険者としての確固たる評判があれば、町での受け入れは大きく助けられるだろう。

Lost Omens Ancestry Guide の種族：フレッシュウォープ fleshwarp の起源はアースフォール以前に遡る。古代サーシロンのルーンロードたちが、怪物のような従者や醜悪な守護者を生み出すため、この魔法体系を弄んでいた時代だ。現在この地域で最も広く見られるフレッシュウォープは、その怪物のような外見や異形な世界観ゆえにほぼ普遍的に嫌悪や恐怖の対象となっているシンスポーンだ。しかし本書で紹介するようなより特異なフレッシュウォープは、ロスト・コーストに安全な避難場所を発見できることもある。

希少な種族 Rare Ancestries

上記に挙げられていない種族は希少なものと見なされる。ゲームバランスの観点では成立し得るが、『サンドポイント 7 つの厄災』のテーマ性に特に合致するものではない。プレイしたい場合は、まず GM に相談すること。

（コラム）地域の偏見

サンドポイントは歴史的に偏見との闘いがあった。先住のヴァリシア人と新たにきたタルダン人との衝突、地元の暴力的なゴブリン集団との争い、シンスポーンのような恐ろしいフレッシュウォープとの遭遇、あるいはアアシマールのような血統に対する無知ながらも害のある行為などだ。今も偏見に固執する者もいるが、改善に向けた動きも見られる。『サンドポイント 7 つの厄災』の物語要素には、町衆がそうした努力をどう試みているかが描かれている。ゴブリン、アアシマール、ティープリング、フレッシュウォープなど、残酷な扱いを受ける恐れのある種族をプレイしたい場合は、GM と相談し、その選択がテーブルやゲームに適切かどうか確認すること。

とはいえ、サンドポイントの住民の大半は善良で、概ね歓迎的だ。町衆の中に悪党やならず者が混じっているのは、冒険者たちが挑む魅力的な物語を構築し、英雄たちが正すべき不正を提示する要素として機能している。上述の通り、キャラクターの種族がどうあれ（希少な種族をプレイする場合は GM の承認を得ていることを前提とする）、レベル 1～3 での行動によって、サンドポイントの住民は PC を称賛し尊敬する十分な時間を得ていると想定して

よい。町には依然として君やパーティと対峙しようとする敵対者が存在するが、彼らの目的は『サンドポイント 7 つの厄災』で待ち受ける出来事と直接結びついており、君のキャラクターの種族とは関係がない。

クラス

冒険を求める者はロスト・コースト沿いに多い。特に過去 17 年間の重大な出来事——Rise of the Runelords, Second Darkness, Jade Regent, Shattered Star, and Return of the Runelords といったアドベンチャー・パスや、Feast of Ravenmoor のようなシナリオで描かれた物語——の余波でなおさる。そのため『サンドポイント 7 つの厄災』では、あらゆるクラスでプレイが可能である。ガンスリンガーのようなクラスは、町で特定の補給物資（訳注：火薬など）が入手が難しいかもしれない。また、マギのようなクラスは、サンドポイントの住民と「専門的な話」ができる場所が少ないかもしれない。それでも全てのクラスは活躍する十分な機会があるだろう！

町には二人の有名な**アルケミスト**がいる——アリヴァー・“ダンゴムシ”・ポディカーとニスク・タンダーだ。この二人なら、『瓶詰め薬堂 BOTTLED SOLUTIONS』を営むニスクの方が友好的だし、ずっと接しやすい。『ダンゴムシ雑貨店 THE PILLBUG'S PANTRY』を営むアリヴァー・ポディカーは、乱暴かつ不愉快な男で、冒険者たちと仲良くすることにほぼ興味がない。錬金術の研究分野はどの分野も当シナリオに適している。

この地域の**バーバリアン**は、ほとんどの場合冒険者の戦士として自立している。この地域では非常に多く、その強さと耐久力を称賛されることも多い。出身としてはヴァリシア東部出身のショアンティ族のクア（訳注：ショアンティの代表的な 7 部族のこと）が最も有名だろう。地域的にバーバリアンの全ての天性 instinct が使用できるが、特に巨人族が最もシナリオテーマに合致する。ヴァリシアは古くから様々な巨人種族の故郷であることが、点在する巨大なサーシロン時代の遺跡群に見て取れるからだ。

サンドポイントでは**バード**は特に愛されている。この町には演劇の伝統が数多くあるからだ。ヌタウナギ亭での競演的な語り（「大げさ話コンテスト yaming」）、サンドポイント劇場での本格的な演劇公演、そして町中に点在する様々な会場ではあらゆる種類のパフォーマンスが提供され、歓迎されている。そしてもちろん、サンドポイントで最も有名なバード、カイジツ・アメイコの遺産は錆竜亭で受け継がれている。彼女は遠く離れたミンカイの女帝となったが、町の人々の多くは今でも、あの有名なバードの逸話をそれは熱心に語りたがる。サンドポイント 7 つの厄災では、どのバードの詩神も優れた選択肢だ。もし「未知」を詩神に選ぶなら、古代サーシロンの秘密との繋がりを考慮するといえよう。この冒険の大部分は複

数の地元勢力との関係に関わるため、社交スキルに長けたバードは、町内で行われる選挙戦で特に有用となるだろう。

ロスト・コーストでは、**チャンピオン**は社会を守るだけでなく、人々に模範を示す役割も担っているときみなされ、尊敬されている。サンドポイントでは、二人の注目すべきパラディンが全く異なる生活を送っているが、いずれもいつも熱心に新たな仲間を励まし、支援している。ガヴェン・デヴリンはサンドポイントの「双騎士酒造」のオーナーであり、店はシードル、ランビック、季節限定のビールやエールを専門としている。一方、ジャスパー・コルヴァスキーは地元のサンドポイント商工会を統括し、地権、建築工事、陸路・海路による輸送の物流など、多岐にわたる業務を監督している。このアドベンチャー・パスでは「サンドポイントの七つの災厄」に大量の地下探索が含まれることから、『忠義の乗騎』などで得られる乗騎として、馬は適さないことを考慮するほうが良いだろう。

クレリックはどの神を崇拝すべきかの指針として、後述「信仰」の項で提示される追加情報を考慮すべきだ。

ドルイドはこの地域でもよく知られているが、サンドポイントの町に住んでる者はいない。どのドルイドの円環を選んでも問題ないが、このシナリオでは荒野の探索が比較的少ないことに留意しておくといえよう。ロスト・コーストで最もよく見かける動物は以下の通りである。これらの動物を動物の相棒として選ぶとテーマに沿いやすいだろう（別の動物を選ぶ場合は、GM にその動物が相棒になった特殊な経緯について話すこと）：アナグマ、コウモリ（APG144 ページ）、クマ、鳥、イノシシ（APG144 ページ）、ネコ、ウマ、ヘビ、オオカミ。

この地域では**ファイター**が最も一般的な冒険者であり、『サンドポイントの七つの災厄』では活躍の機会が豊富にある。ベロー・ヘルムロック保安官はおそらく町で最も有名なファイターだ。

サンドポイントでは**ガンスリンガー**は珍しい。彼らが町に現れると、必ず大勢の見物人や、銃の腕前を見せてもらおうと集まる好奇心旺盛な連中が群がる。ガンスリンガーをプレイしたいなら、GM に必ず伝えておくこと。サヴァーの武器店のような地元の店ではガンスリンガー用の装備を扱っているが、パーティにガンスリンガーの PC がいない場合、GM の許可なしに銃や関連装備を販売することはない。

ロスト・コーストでは**インヴェンター**はそれほど多くない。ヴァリシアにやって来る者たちは、たいていサーシロンが古代に開発した機械仕掛けの技術の謎を探索している。古代サーシロンの遺跡群にはまだ発見されていない機械仕掛けが埋まっているという噂が絶えない。現在サンドポイントにインヴェンターが住んでいるわけではないが、地元の骨董品店「翼蛇房」の店主ヴォルヴァシャリー・ブーンは、常にインヴェンターと話す機会を伺っている。町で発明に必要な資材を扱っている店があるとすれば、それは彼の店だ。『サンドポイントの七つの災厄』においては、どの innovation が他よりテーマ性に

優れているということはない。

インヴェスティゲーターは古代の謎を追ってロスト・コーストに集まることが多い。現在サンドポイントに居住している者はいないが、町の多くの人々が彼らと話を交わしたり謎について語り合ったりしている。地元の賢者プロダート・クインクもその一人だ。このアドベンチャー・パスでは謎を研究したり不可解な事件を調査したりする機会が頻繁に訪れる。インヴェスティゲーターはプレイ中、何度も自身の技能が役立つことに気づくだろう。インヴェスティゲーターの方法論に関して言えば、錬金術科学と法医は経験論や尋問と比べれば、大差はないもののテーマに合致する選択といえる。

キネティストは当シナリオでは戦闘や探索で輝く機会が豊富にある。特に空気、大地、火の元素を専門とする者は、物語とのテーマ的結びつきがより強い可能性がある。ここで紹介するクラスの中で、キネティストはおそらく最も理解されていない存在だ。多くの地元住民は彼らをソーサラーと間違える。しかしその誤解が解けると、サンドポイントの住民の大半は、この奇妙な（彼らにとっての）「新たな魔法の形」についてもっと知りたがるようになるだろう。

マギはこの冒険の道程を通じて自らの才能を発見することができるが、その thematic way に強く結びついているわけではない。「北路屋」のヴェズナット・パルーや「トゥランダロク学院」のイルソアリ・ガンデトゥスといった地元の魔術師たちは、マギたちと物語を交換したり魔法理論を語り合うのをいつでも歓迎している。一方、「おかしなゴブリン書房」の店主チャスク・ハラダンも、彼らの追求する魔法と武器の融合に興味を示すかもしれない。ただし、実際の戦闘よりも舞台演技に応用できるかという点にであるが。

モンクは戦士と同様、ロスト・コーストではよく見かけられる。数多の戦闘で、モンクは活躍の機会を十分に見つけられるだろう。サンドポイントで最も有名なモンクはジャビル・ソーンだ。彼は瞑想と学問の場である「青石の家」の管理人である。宗教や信仰に関する追加の指針については「信仰」の項を参照せよ。

オラクルはロスト・コーストではクレリックほど一般的ではないが、その才能は同様にパーティに有用だ。このアドベンチャー・パスにおけるオラクルの最もテーマ的に適した神秘は、祖先、宇宙、炎、伝承である。宗教や信仰に関する追加の指針については「信仰」の項を参照せよ。

サイキックはロスト・コーストの冒険者の中では特に一般的ということではなく、地元住民の大半はサイキックを他の術者の一種と見なすだろう。古代の神秘、霊界と超自然的な脅威、古の魔法や遺跡の研究といったテーマを専門とする者なら、この地にうまく溶け込めるだろう。

レンジャーはロスト・コーストで尊敬を受けている。多くのレンジャーが辺境の道を巡回し、旅の安全を守っているからだ。サンドポイントで最も悪名高いレンジャーであるダヴィレン・ホスク（ゴブリンへの憎悪が次第に彼を地域の厄介者にしていく、不機嫌で気難しい

男）は親しく接する相手としては難しいところがあるが、住民の大半は周囲の様子を教えてくれたり、ロスト・コースト街道のパトロールを行う彼らの仕事への敬意から、レンジャーに親しみを感じる傾向がある。動物の相棒を選ぶ場合は上記のドルイド向け提案を参照せよ。《得意な地形》を選択するなら、地下が最も有用だろう——このアドベンチャー・パスでは、他の地形が重要になることはなく、意味のある利益をもたらすことは少ない。

ローグは戦闘やダンジョン探索で輝く機会を多く見出すだろう——ダンジョンには多くの障害が待ち受けている！ ダンジョンの外でも、ローグは社交的、あるいは町中でのイタズラで輝く機会が少なくない。バードと社交的遭遇に関する記載を見ておこう。技能についてはこのプレイヤーズガイドの後半にある技能の項を考慮すること。

ソーサラーは、ロスト・コーストの冒険者の中でも最も尊敬されている。先住民ヴァリシア人の魔術実践の歴史は、サーシロン以前の時代にまで遡るからだ。当時、ルーンロードの支配下にあったヴァリシア人にとって、魔術は当時の支配者たちから加えられた魔術的な圧政に対抗する（あるいは少なくとも耐え抜く）手段を提供したのだ。多くのヴァリシア人にとって、魔術の実践は宗教的体験であり、また他者にとっては土地そのものの魔法と不可分に結びついている。結果として、神聖魔法や始原魔法へのアクセスを血統で得るソーサラーはより一般的であるものの、四種の血統のいずれもテーマに適合している。一般的なものは異形、エンジェル、デーモン、フェイ、ハグ、imperia、不死の者の血筋だが、この地域で最も有名な血筋は Harrow である。Harrow 自体は『サンドポイント 7つの厄災』では登場しないが、どの PC にとっても優れたテーマとなり得る。この血筋の詳細は、paizo.com で無料公開されている *Stolen Fate Player's Guide* に記載されている。長年にわたり、サンドポイントには多くの著名なソーサラーが住んでいた。魔法を秘密にしている者もいるが、町の利益のために使う者もいた。リサ・マグラヴィはそうしたソーサラーの一人であり、夢と伝説の研究により町の口承史における重要な基準点となった。リサは最近亡くなったが、娘のラナリーは母の仕事を継ぐに十分な能力を持っているようだ。

サモナーはロスト・コーストではあまり知られておらず、よくドルイドなど他の術者と間違われる。彼らは不可思議で超自然的な従者を従える術師だと見なされるのだ。ただし、幽鬼の幻獣 phantom eidolons を召喚する者たちは例外だ。この地で長く暮らしてきたヴァリシア人とショーアンティの両部族に、彼らには強いつながりがある。このアドベンチャー・パスにおいて、幻獣はエンジェル、怒れる幽鬼、魔獣、デーモン、そして献身の幽鬼がテーマに合致する。

スワッシュバックラーはファイターと同様、このアドベンチャー・パスで真価を発見する機会が数多く訪れる。しかし戦士としての側面以上に、彼らの社交的なスキルは地元での評判を築きサンドポイ

ントの政治を乗り切る上で大きな資質となるだろう。

このシナリオには**ソーマタージ**は最適な選択の一つだが、現時点でサンドポイントに居住している者はいない。この地に点在する古代の魔法遺跡や財宝の数々は、宝探しをする者たちにとってすばらしく魅力的なのだ。このアドベンチャー・パスでは、あらゆるソーマタージの implement が等しく有用だ。ただし、古代サーシロンを象徴する装飾を施した implement、あるいはそのテーマを取り入れた implement（シヘドロンをあしらった護符、ルーンロードがかつて用いたような槍、古代帝国の様式を模した装束など）を使用するのはふさわしい選択と言える！

ウィッチはこの地域の歴史において重要な存在だが、ソーサラーほどではない。多くの人にとって、ウィッチはゴブリンやグール、様々な悪魔崇拝といった地域で恐れられる要素と結びついている。しかし、心を開いた者たちは、デズナのヴァリシア人ウィッチが守るより良い伝統や、至高天の王を崇める神秘教団の信者たち、あるいは古代サーシロンのルーンに秘められたより善良で有益な魔法を探索するウィッチが増えていることを指摘するだろう。守護者を選ぶ際は GM に相談するべきだが、呪い、運命、刻印は本シナリオにおいて優れた選択だ。使い魔を選ぶ際は、この地域の伝統的なもの——アオジタカゲ、蝶／蛾、猫、ミサゴ、フクロウ、カラス、ネズミ、カモメ、クモ、ツグミ——を念頭に置くこと。

ウィザードは最も尊敬され、同時に恐れられるクラスである。特に近年はなおさらである。ヴァリシアはカルゾーグやアラズニストといったルーンロードたちによって甚大な被害と恐怖がもたらされた。実際、彼らの最近の“帰還”はこの地を破滅寸前にまで追い込んだのだ。そのため、より現代的な魔法体系に従うウィザードはいっそう信頼されやすい傾向にある。町にはヴェズナット・パルーやイソアリ・ガンデサスといった、潜在的な協力者となりうるウィザードが何人かいる。サンドポイントが直面する危険の性質上、そして何よりもサーシロン時代のルーンロードたちから体系的に「下級」扱いされてきた経緯から、占術を専門とするウィザードは特にやりがいを感じられるかもしれない。とはいえ、どの系統の修得者も活躍の場は訪れる。サーシロン時代式のルーン魔術の追求と研究は、このアドベンチャー・パスの大きなテーマだ。サンドポイントには新たな勢力「ルーンウォッチャー」が現れ、これらの研究を専門とすると同時に、古代サーシロンからもたらされる新たな脅威に迅速に対処するための活動を行っている。実際にこれらの系統を学ぶウィザード——特にルーンロード・アーキタイプ（『Secrets of Magic』240 ページ）を追求する者——は、サンドポイント住民の信頼を得るのに苦労するだろう。それでも、このアーキタイプは『サンドポイントの七つの災厄』ゲームにおいて特にやりがいのあるプレイを実現できる選択肢だ！ ルーンロード・アーキタイプを使いたいなら、GM と相談し、この複雑だがやりがいのある選択に問題ないか確認すること。

信仰

サンドポイントでは様々な信仰が広く受け入れられているが、町で人気があるのはアバダー、カリストリア、デズナ、エラストイル、ゴズレー、サーレンレイ、シェリンである。これらの神々の多くは町の大聖堂に祀られている。町のクレリックにはアプスター・ザントゥス（デズナの信徒でサンドポイント大聖堂の管理人）、ナファー・ヴォスク（墓掘り人でありサーレンレイの信徒）ヘイリス・コルヴァスキー（アバダーの信奉者でサンドポイント用品店の店主）、ハンナ・ヴェレリン（ゴズレーの敬虔な信者で、町で一番愛される薬草師兼助産師）などがいる。しかし他の信仰も町では歓迎されており、サンドポイント大聖堂に祀られていない神を信仰する者は、家庭内に小さな祭壇を設けている。悪の神々、特にノルゴバーとラマシユトゥの公然たる崇拝は、町では犯罪とされている。

名の知れた神々以外にも、サンドポイント市民や頻繁に訪れる訪問者の間で、わずかながら以下の神々の信仰が知られている：アシャーヴァ、ブラックバタフライ、カズタル、ミラニ、ノクティキュラ、シズル、ツキヨ、イリマンチャ。町には green faith やショアンティのアニミズム信者がいる。

言語

『サンドポイント 7つの厄災』において、主要な言語はタルドール語である。このプレイヤーズガイドおよび『サンドポイント 7つの厄災』アドベンチャー・パス全体において、この言語は共通語として扱われる。

シナリオ進行中に役立つ言語としては、奈落語、アクロ語、ゴブリン語、死霊語、サーシロン語、地下共通語、ヴァリシア語が挙げられる。キャンペーン全体ではそれほど有用ではないが、特定の遭遇において重要となる可能性のあるより特殊な言語としては、カリグニ語、天界語、竜語、エルフ語、ショアンティ語、地界語、地下共通語がある。

これらの言語の一部は、キャラクターの民族や出自によって習得できる。また、本シナリオのプレイヤー背景を選択することで得られる言語もある。しかし、多言語クラススキルを選択した PC には、上記の言語全てが選択可能なオプションとなる。主要な種族に関連するその他の言語は、特定のマイナーNPC と話す際に時折役立つが、それらの NPC は通常、共通語が少なくとも上記言語のいずれかを話す。上記に伝えた言語や主要種族が話す言語以外の言語は、『サンドポイント 7つの厄災』ではほとんど役に立たないだろう。

技能と特技

『サンドポイント 7 つの厄災』では、遭遇・探索・休息時間の三つのプレイモード全てにおいて、様々な課題と機会が待ち受ける。この冒険はダンジョン探索と戦闘に重点が置かれているが、重要な部分ではパーティがサンドポイントに戻り、社交や調査をテーマにした遭遇を行うことになる。

〈軽業〉、〈運動〉、〈医術〉、〈隠密〉といった戦闘中（または直後）に頻繁に活躍する技能は、キャンペーン全体を通じて有用だ。〈軽業〉を除くこれら全ての技能は、非戦闘的な遭遇を克服する際に役立つ場面も複数用意されている。

〈秘術〉、〈伝承学〉、〈宗教〉は、危険や研究対象、奇妙な現象といった形で遭遇する不可解な魔法効果に対処するため、冒険全体を通じて頻繁に活用される。〈自然〉も同様に重要だが、他の三つより使用頻度がやや低い。

サンドポイントでは頻繁に、また探索エリア内でも時折、社交的な場面が発生する。非戦闘的な遭遇の解決には〈交渉〉と〈威圧〉が頻繁に使われ、〈ペテン〉も役立つことがあるだろう。

〈盗賊〉は、鍵のかかった扉や待ち受ける数々の罠や障害に直面した時に特に役立つが、他の場面でも応用できる。〈社会〉は特定の場所に基づく謎を解く際に重要だが、サンドポイントでの様々な社交的な出会いを乗り切る際にはさらに重要となる。収入を得る手段としての有用性に加え、クラフトやパフォーマンスを活用する機会も幾つか訪れる。〈生存〉はこのアドベンチャー・パスにおいて最も適用範囲が狭いスキルかもしれない。数回の遭遇では役立つが、頻繁にクリーチャーを追跡したり、町内の数多くの居住地を活用せず奥地へ退避して自活を続けるつもりでない限り、このスキルは最も重要度が低いと言える。

最も重要な〈知識〉スキルは明かだ。〈知識：サンドポイント〉である。これ以外に、〈知識：学術〉、〈知識：図書館〉、〈知識：商業〉、〈知識：詩〉は、遭遇時に役立つ場面がいくつかある。また〈知識：デーモン〉と〈知識：航海〉（もしくは〈知識：操船〉）は、それぞれ特定の遭遇で有用だ。

もちろん、クリーチャーに関する知識の想起のために使う〈知識〉はアドベンチャー・パス全体を通して常に役立つ。クリーチャーの知識を取りたいなら、GMに相談してみよう。このキャンペーンでは〈知識〉に別の用途もある；パーティの評判が上がったり、町の人々との関係が深まるにつれ、〈知識〉を使って収入を得る選択肢が広がる。酒造、製パン、調理、機械、漁業、森林（および他の地形の〈知識〉全般）、ギルド、労働、商売、航海、偵察、筆記、演劇、地下世界などの技能が関連する。

大都市で効果を発揮する特技や長距離移動を前提とした特技は避けるべきだ。このキャンペーンではそれらの要素が重要ではないからだ。《Multilingual》は、言語の項に記載されている珍し

い言語を習得したい場合に優れた選択だ。研究、社交、感化などのオフタイムの活動の強化に関連する特技は、サンドポイント滞在中に活用できる。ダンジョン探索や戦闘を支援する特技は当然有用だが、乗騎や野外に依存するものは役に立たない。

最後に。このシナリオはダンジョン探索型の冒険であり、キャンペーンを期限内に完了させる必要があるものの、〈製作〉や収入獲得といったオフタイムの活動を行うのに最適なキャンペーンだ。町を脅かす差し迫った脅威は明白だが比較的稀なため、このアドベンチャー・パスではグループは時間をかけ、必要に応じて町と冒険の地を自由に行き来できる。もし君たちグループが特にダウタイムやサンドポイントでのロールプレイ的な小話・遭遇に興味があるなら、GMに相談しておくといい。GMはそうしたプレイに備えられる——その場合、GMは『Sandpoint, Light of the Lost Coast』を参照し、プレイヤーの興味や行動に応じて町で発生しうる数十もの新たな遭遇やプロットポイントを用意できる！ 繰り返すが、このサブリには『サンドポイント 7 つの厄災』のネタバレも相当量含まれている。このキャンペーンをプレイするつもりなら、その点は留意しておくべきだ。サンドポイントに関する追加情報が必要な場合、頼るべき最良の情報源はGMである。

アーキタイプ

力をつけるにつれ、アーキタイプを選択するオプションはキャラクターをさらにカスタマイズし、『サンドポイント 7 つの厄災』のテーマに合うようにするのに役立つ。マルチクラスのアーキタイプは全てキャンペーンに適している。アドバンスト・プレイヤーズ・ガイドの他のアーキタイプも大半は問題なく使える。特に archaeologist と loremaster、また ritualist も悪くない選択肢だ。キャバリアはダンジョン探索における騎乗の制約から好ましくない。グラディエーターは観客の前で戦いを披露する機会がほとんどない。地形の変化が少ないため、horizon walker も真価を発揮しにくい。Pirate は海上での重要な遭遇がないため、真価を発揮する機会がほとんどない。

特筆すべき点として、ルーンロード・アーキタイプ（『Secrets of Magic』240 ページ）とハロウアー・アーキタイプ（『Stolen Fate Player's Guide』13 ページ）は、この冒険のテーマ性に極めて沿った選択肢だ。前者はサンドポイントとその周辺地域にサーシロン時代の遺産が強く残っているため、後者は単にこのアドベンチャー・パスの舞台となる場所の性質による。ただし、これらの珍しいアーキタイプを使用したい場合は、GMに相談すること！

道具類

シナリオを開始する際、『ラストヘンジ』をクリアしたような既存キャラ

クターを使うなら、4 レベル相当の装備を既に持っているはずだ。ただしこの機会に GM と相談し、既存 PC の資産を調整して装備の偏りが生じないようにするといいたいだろう。

しかし、まったく新しい 4 レベルキャラクターを作成する場合は、装備を購入する必要がある。各 PC の公平性を確保するため、グループ全体で協力して以下のいずれかの方法で装備を整えよう。

一括払い：この方法では、各 PC は 140gp を一括で得る。PC はこれを自由に使い、3 レベル以下の一般的なアイテムを購入できる。この方式では、装備の合計価値は「アイテム選択方式」や「最初の冒険方式」で得られる額より低くなる可能性がある。しかし、入手できるアイテムのレベルをより細かくコントロールでき、低レベルアイテムを大量に揃えることが可能だ。

アイテム選択方式：この方式は、プレイヤーが「どうすれば効率的に金を使えるか」と悩んで決断できなくなる“選択麻痺”を防ぐのに役立つ。アイテムを選択する際、コアルールに記載されている一般的な宝物の中から、以下の恒久的なアイテムを自由に選んで構わない：

- ・3 レベルアイテム 1 個
- ・2 レベルアイテム 2 個
- ・1 レベルアイテム 1 個

・30gp。これは 3 レベル以下の消耗品、または 1 レベル以下の永続アイテムに自由に使える。

最初の冒険：最後に、時間と意欲があれば、本書掲載の「最初の冒険」というインタラクティブテキストを読み通すことにしてもよい。これにより、サンドポイントでの最初の 3 レベルでプレイヤーキャラクターが成し遂げた共通の歴史を構築しつつ、過去の冒険を反映した各キャラクター専用のアイテムや装備を選択できる。これが推奨の方法である。PC たちの確固たる物語と歴史を構築し、なぜサンドポイントで最も力のあるクレリックであるアプスター・ザントゥスがシナリオの開始時点で君たちのグループに依頼するかを説明するのに役立つ。

来歴 BACKGROUNDS

『サンドポイント 7 つの厄災』は、4 レベルのキャラクターが既にサンドポイントで冒険者として地位を築いていることを前提としている。PC がサンドポイント出身かどうかは重要ではないが、故郷であることが七つの災厄を防ぐ動機付けになるだろう！

標準的な来歴 Standard Backgrounds

コアルールブックの標準的な 来歴を選ぶだけなら、そのほとんどがサンドポイントで冒険を始めた者に適している。サンドポイント出身者には不適切な来歴としては、使節、野戦衛生兵、闘士、隠

者、鉱夫、遊牧民 Emissary, Field Medic, Gladiator, Hermit, Miner, Nomad などが挙げられる。

追加の標準的背景は『APG』に掲載されている。これらはコアルールのと同様、ほとんどがサンドポイント出身者に適している。不向きなのは反乱分子、先駆者、巡礼者、従者、徴税人 Insurgent, Outrider, Pilgrim, Squire, Tax Collector といった背景だ。ゴブリンをプレイする場合、難民 Refugee やゴミ漁り Scavenger が特に優れた選択肢となる。

『サンドポイント 7 つの厄災』の来歴

以下に紹介する 8 つの新たな来歴は、『サンドポイント 7 つの厄災』アドベンチャー・パスの全キャラクターが選択できる。これらの希少な来歴は、このアドベンチャー・パスのテーマに合わせ、またキャラクターがサンドポイントを救う使命を帯びた際に成功できるよう設計されている。

これらの来歴のうち 7 つは、サンドポイントの七つの勢力のうち二つの勢力に対する評判に影響を与える。これは、君が正式にいずれかの勢力のメンバーになるとか、別の勢力が君を狙うという意味ではない。単に、君が選んだ来歴によって決まった町での経歴が、既にパーティ全体のこれらの勢力に対する評判に影響を与え始めているということだ。サンドポイントの七つの派閥に関する追加情報については後述されている；このプレイヤーズガイドに記載されていない質問があれば、GM が答えられるはずだ（その答えが「キャンペーンが進むのを待つかない！」というものであるかもしれないが）。

大聖堂の子 CATHEDRAL CHILD

〔レア〕

君は文字通り、サンドポイント大聖堂の影の中で育ったのかもしれない。聖堂の管理人アプスター・ザントゥスは、君の養父が宗教指導者かもしれない。アプスターはデズナを信仰しているが、サンドポイント大聖堂は多宗派教会であり、アバダー、デズナ、エラスティル、ゴズレー、サーレンレイ、シェリンに捧げられた礼拝堂を備えている。したがって、邪悪でないあらゆる信仰の信者たちがここに歓迎される。君の信仰がどの宗教であれ、信仰はこれまで、そして今も君の人生において重要な部分を占めている。冒険における危険を乗り切るだけでなく、町で時に複雑な社会問題が醜い頭をもたげる時にも、君は信仰に頼ってきた。大聖堂とスカネット家の間の対立は、最近ますます深刻になっているようだ。

君は大聖堂内に設けられた多くの助祭用宿舎のどれかに住んでいるかもしれないし、町内の別の場所に家族や小さな家を持っているかもしれない。だがどこに住んでいようと、君はアプスターを

助けるために大聖堂で多くの時間を過ごしてきた。特に宗教文書の写経や書記としての使用に力を注いできたのだ。おそらく君はパーティ内で治療役を担っているが、冒険者集団に力加わろうとした動機そのものが、アプスター自身に由来する可能性もある。彼は君の中に、君自身が気づくより前から、冒険への渴望を感じていたのかも知れない。

能力値を2つ選択して強化する。1つは知力が魅力で、もう1つは自由に選択できる。

〈知識：宗教〉と〈知識：筆者〉Scribing Loreを習得している。《戦医》の特技を獲得する。

パーティのサンドポイント大聖堂に対する評判ポイントを1上げ、スカネッティ協会に対する評判ポイントを1下げる。

おかしな弟子 CURIOUS APPRENTICE

〔レア〕

サンドポイントには様々な店やサービスがある。鍛冶屋から革細工師、雑貨店から骨董品店、酒場から劇場、宝石商から地図製作者まで、できることの多さと多様さは、町を訪れる者から「予想外に歓迎される」とよく評される。今では亡霊が出ると噂されるサンドポイント硝子店が閉鎖されたり、過去数十年の間に火災や津波、怪物の襲撃で多くの地元施設が被害を受けたにもかかわらず、サンドポイントは常に以前より強くなって復活してきた。この町で育った君は、就職の機会を当然のように得ていたかもしれない。あるいは親がコネを使って、尊敬される地元の職人や才能ある職人のもとで働かせたかもしれない。だが、町の店やサービス業に携わることは、君自身が本当に望んでいたことでは決してなかった。見習いとして過ごした年月は確かに体を鍛えたが、君の心は常に奇妙で暗く、神秘的なものへと惹かれていた。仕事の暇な時間があれば、すぐに買ったばかりか借りたばかりの本をパラパラめくったり、詩を書き連ねて自己表現にふけったりしていた。大都市マグニマルに何度も足を運び、骨董品店や書店をぶらついたこともあるだろう。だが見習いとして稼いだ金では、店頭に並ぶ珍しい品を買うには到底足りなかった。

君は冒険者になればこの問題が解決するかもしれないと期待している。冒険者は突然の大金を手にするだけでなく、旅やクエストの中で奇妙な伝承の謎や品を発見する才能があるからだ。家族はおそらく君の選択を認めないだろう。特に、家業を継ぐことを期待していたり、見習いの席を確保するために人脈を使っていたなら尚更だ。あるいは、二つの世界を両立させようと「本業」も続けているかもしれない。その場合、店の奥に小さな部屋を与えられ、そこで寝泊まりしている可能性もある。いずれにせよ、見習いとしての働きぶりがサンドポイント商工会に高い評価を得ており、その結果、同商会の地元競合組織であるスカネッティ商会からの敵意が高ま

っている。

能力値を2つ強化せよ。1つは知力が筋力に、もう1つは自由に選択できる。

〈伝承学〉と〈知識：詩歌〉を習得している。《徹ついで運搬人》を獲得する（大量の書物を運んで筋肉がついたのだ！）。

パーティのサンドポイント商工会に対する評判ポイントを1上げ、スカネッティ商会に対する評判ポイントを1下げる。

活動的な反逆者 EAGER SCOFFLAW

〔レア〕

君はどんな法律も試す価値があると思ってきた。少なくとも理論上はそうだし、実際にもそうだった。この考え方は家族や友人との関係を悪化させたかもしれないが、同時に新しい友情や人間関係を築く助けにもなった。それらの新しい繋がりが最終的に健全かどうかは、時が証明するだろう。子供の頃はいたずらや軽犯罪が多かった。もしより深刻な犯罪に関わっていたとしても、（今のところ）捕まることを免れてきた。おそらく君の機転の良さもその一因だろう。サンドポイントの地元犯罪組織「バンニップ団」の存在は知っている。まだ正式なメンバーではないが、彼らは君に目を付けている——残念ながら町警も同様だ！

この町には血縁者がいるかもしれないが、大半とは疎遠になっている可能性が高い。そのため、町の南側で部屋を借りて独り暮らしをしているか、あるいは〈社会〉スキルを駆使して廃屋や路地裏で『自活』している。冒険を始めてからは、サンドポイントの宿屋に長期滞在しているか、あるいは仲間の家に居候している可能性が高い。冒険者パーティに加わるのは理にかなっている。生き延びられれば、金を稼ぐには最高の方法だからだ。

能力値を2つ強化する。1つは【敏捷力】か【魅力】に、もう1つは自由に選択できる。

〈盗賊〉〈知識：裏社会〉の訓練を受けている。《名文句》（『Advanced Player's Guide』203ページ）特技を獲得する。

パーティのバンニップ団に対する評判ポイントを1上げ、町警に対する評判ポイントを1下げる。

ロスト・コーストの地元民 LOST COAST LOCAL

〔レア〕

君はおそらく、生まれてからずっとサンドポイントに住んでいる。そうでなくても、ここに住む家族がいて、ロスト・コーストの他の場所にある自分の家から何度も彼らを訪ねている。旅の途中で町を通る、無数のキャラバンのヴァリシア人の一人かもしれない。いずれにせよ、ロスト・コーストの気候や地形、生活様式、そしてその神秘性への愛着は、君の骨の髄まで染み渡っている。時には、まるでこの土地

そのものの本質の一部であるかのように感じることもある。

君は、サンドポイントの創設に関わった創始者一族——カイジツ家、ヴァルデマール家、スカネッティ家、デヴリン家など（他にも関与した家族はいたが）——のいずれかと血縁があるかもしれない。あるいは、このロスト・コーストの地を古くから故郷とみなしてきた先住のヴァリシア人との血縁があるかもしれない。彼らはサンドポイント商人ギルドとの最初の協定により、町での居場所とサンドポイントの繁栄から利益を得る機会を保証されていた。そのため、君の住まいはサンドポイントのどこにでもありうる。家族が長く町に住み続けているなら、大きな建物の一つかもしれない。

能力値を2つ選択して上昇させる。1つは【耐久力】か【知力】、もう1つは自由に選択できる。

〈知識〉と〈知識：サンドポイント〉を習得する。さらに《社交的》特技を得る。

パーティの町衆に対する評判ポイントを1上昇させ、スカネッティ・コンソーシアムに対する評判ポイントを1低下させる。

民兵隊の一員 MILITIA MEMBER

〔レア〕

サンドポイントの町の警備隊の公式な人数はわずか十数名だが、さらに二十数名が防衛隊と衛兵の支援に当たっている。普通の町でなら、これで十分すぎるといえる。典型的な一日で直面する危険な事態といえば、酒場の乱闘、屋根から降りられなくなったベットの救助、隣人同士の些細な口論から生じるいざこざがせいぜいだ。だが町衆が過去20年で学んだことがあるとすれば、ゴブリンや巨人、ドラゴン、災害、殺人鬼などによって、この町の平穏はいつだって一瞬で打ち碎かれるということだ。

その結果、サンドポイントは二つの追加防衛手段に頼るようになった。その一つが、君が武器をまともに扱えるようになってからずっと所属してきたサンドポイント民兵隊だ。君はサンドポイントの港で育った。漁師、船乗り、あるいは造船工の子どもだったかもしれない。海を離れ民兵に加わるという君の選択を親が認めたかどうかはともかく、それが正しい選択だったと君は知っている。民兵としての君の任務は、街の巡回支援、不審な活動の報告、そして小規模な事件や軽犯罪がエスカレートする前に処理する手助けである。容疑者の嘘を見抜く手腕、航海や船に関する知識、そして町の水辺での人脈が、埠頭で手助けが必要な時には必ず貴重な戦力となった。たとえそれが、バニップ団のチンピラたちから軽蔑的なあだ名を付けられることになったとしても！

過去数年間に重大な事件に関わったかどうか、あるいは民兵としての日々が特に目立たないものであったかに関わらず、君は最近になって冒険者として町の防衛線に加わった。事態が制御不能になり、町の警備隊の手に負えなくなった時、これまで何度も地元

の冒険者たちがサンドポイントを守ってきた。そしていま、君は彼らのグループに加わることで、次にグールや巨人、あるいはそれ以上の脅威が町に現れた時、その役割を果たすことができるのである！

ほとんどの民兵同様、君は生まれも育ちもサンドポイントだろう。今も実家暮らしか、あるいは自分の住処で暮らしているかはともかく、住まいは質素だが居心地は良い。とはいえ、必要が迫れば星空の下で野営したり、城壁や屋根の上で夜を徹して見張りをしたりすることにも抵抗はない。

能力値を2つ選択して上昇させる。1つは【筋力】か【知力】に、もう1つは自由に選択できる。

〈運動〉と〈知識：航海〉の訓練を受けている。《嘘は真実を語る》特技を得る。

町警に対するパーティの評判ポイントを1上げ、バニップ団に対する評判ポイントを1下げる。

新参者 NEWCOMER

〔レア〕

君はサンドポイントに来てまだ日が浅い。とはいえ「日が浅い」の定義は人次第だ。数週間前に町に着いたばかりかもしれないし、数ヶ月あるいは数年前に移住して以来、ずっと地元の人間と馴染む場所を見つけられずにいるのかもしれない。スカネッティ家の取り巻きから仕事や支援、あるいは友情さえも提供されることが頻繁にあるのも、事態を悪化させている。それらの申し出を受け入れたか否か、あるいは悪評が高まっているのを感じている地元貴族たちが、新参者を取り込もうとするようになったことに気づいたかに関わらず、周囲は君とスカネッティ家の関係を勘ぐっている。君は（少なくとも彼らが気づいている限りでは）スカネッティ家を怒らせるようなことはまだ何もしていないが、多くの地元住民は君を信用しておらず、スカネッティ家の密告者や手先だと思っているかもしれない。

サンドポイントにきた理由は人それぞれだが、この町やロスト・コースト、古代サーシロン、ヴァリシア人の生活様式の歴史、あるいはこの地域に惹かれる何かへの好奇心と関連しているだろう。君はまだ町に自分の家を持っていないし、研究を終えたらサンドポイントを去るつもりかもしれないから、将来持つとも言い切れない。スカネッティ家の協力者から部屋（あるいは近くの小屋）を提供された可能性もあるし、町の宿屋に部屋を借りているかもしれない。あるいは、町にいる数少ないスカネッティ家以外の人間である友人宅に身を寄せている可能性もある。それは仲間のPCかもしれないし、あるいは町の住人で、例えば「北への道」のヴェズナット・パルー、サンドポイント最古の賢者プロダート・クインク、青石の家のジャビル・ゾーン、あるいはトウランダロック学院のイソアリ・ガンデサスのように、小さな書庫を持っている人物かもしれない。

冒険者の集団に加わったのは、計算ずくの行動だったかもしれ

ないし、衝動的な選択だったかもしれない。グループに旧友がいたからかもしれない。いずれにせよ、これで少しは安心と心の平穏を得られた。この決断がスカネッティ家との評判を損なうかもしれないと察している——だが、そんなことは気にかけてないかもしれない！

能力値を2つ選択して強化せよ。1つは【耐久力】か【知力】に、もう1つは自由に選択できる。

君は〈交渉〉と〈知識：図書館〉を習得している。追加の《追加知識》特技を得る——選択した〈知識〉は、君をこの地域へ引き寄せ、興味をもたせた対象を示す。

スカネッティ協会に対するパーティの評判ポイントを1上げ、町衆に対するパーティの評判ポイントを1下げる。

ルーンロードの探求者 RUNELORD SCHOLAR

〔レア〕

たった17年前まで、古代サーションンについて知る者はほとんどいなかったとは信じがたい。マグニマルから伸びる巨大な廃橋、リドルポートに架かる奇妙なルーンが刻まれたアーチ、あるいはサンドポイントの「オールドライト」と呼ばれる半壊の塔といった、そびえ立つ巨石や威圧的な遺跡は、無数の噂の種ではあったが、同時に謎めいた恐怖の対象でもあり、めったに探検されることはなかった。だが、ルーンロード・カルゾグが眠りから覚め、今や伝説となった冒険者たちが彼との戦いの過程で数多くのサーションン時代遺跡を探索した結果、サーションン時代の遺跡の噂は瞬間に広まった。内海地方の冒険者たちがヴァリシアに殺到した。それが古きサーションンから増え続ける災いの原因なのか、単なる偶然なのかは定かではない。だが今日、サーションンが復活し、ルーンロードたちが本当に死んだか、あるいは蘇ったか、いずれにせよ古代帝国の遺跡が再調査の時期を迎えていることは、誰も否定できない事実だ。

地元民として、君は危険な遺跡を探検する冒険者たちの話に感銘を受け、興味をそそられてきた。それがサンドポイントの英雄たちであれ、ホロウマウンテンやレディーズライト、ギルツパーといったより深い謎を探った者たちであれ。君はいつか、まだ探検されていないサーションン時代の遺跡を再発見したいと願っているが、そうした探求が危険を伴うことも知っている。ここサンドポイントでは、「ルーンウォッチャー」と呼ばれる集団が、古代サーションン人とそのルーンロードの研究にすべてを捧げている。だが、君は彼らと何度も話したにもかかわらず、まだ完全に仲間として受け入れられていない。だから君は仲間に入れてくれる冒険者パーティを探したのだ。君は仲間たちの助けを得て、ルーンウォッチャーを驚かせるような発見をしたいと思っている。同時に、古代サーションンと、かつてそれを支配していたルーンロードたちへの、自分自身の好奇心を満たしたいという思いも強い。

サンドポイントの家は粗末で、書物や研究資料、あるいはガラタか古代サーションン時代の宝物が分からない奇妙な壊れた品々で散らかっているだろう。家族は君の情熱を支持しているかもしれないし、あるいはそれが争いの種となり、町内の別の場所で居を探すことを余儀なくされたのかもしれない。多くの村人たちは、サンドポイントに災厄と破滅をもたらした力への君の執着を怪訝な目で見ています。どんなに彼らの不安を和らげようと説明しても、町の人々の多くは、君が掘り起こしたものがサンドポイントの全員にとって後悔の種になるのではないかと心配している。

能力値を2つ選択する。1つは【敏捷力】か【知力】に、もう1つは自由に選択できる。

〈秘術〉と〈知識：学術〉の技能を習得する。《マルチリンガル》を得るが、この特技で習得する言語の1つは必ずサーションン時代のもでなければならない。

パーティのルーンウォッチャーに対する評判ポイントを1上げ、町衆に対する評判ポイントを1下げる。

スカネッティ家とのコネ SCARNETTI-CONNECTED

〔レア〕

スカネッティ家は、かつてサンドポイントで最も名門かつ成功した一族だったが、今や落ちぶれた感がある。数年前のサンドポイント襲撃事件の後、地元民がスカネッティ邸の再建を手伝った際、同家がバニップ団と結託した怪しい取引をしているという噂が広まり始めた。確たる証拠は一切出てこなかったものの、バニップ団関係者はスカネッティ家との縁を切り、タイタス・スカネッティは派手な崖上の邸宅を再建した後、家門の名誉回復と家財の再充填に何年も費やさざるを得なかった。「ヴァリシア協定」の更新時期が近づき、古い傷も再び表面化した。人々は、外交交渉が不調に進む中で酔った勢いで地元のヴァリシア人への襲撃を指揮し、サンドポイントが誕生する前にほぼ壊滅させかけたアラモン・スカネッティの行いを忘れてはいないのだ。

スカネッティ家との関係は、好むと好まざるとにかかわらず、君を彼らの「一味」にしている。君は彼らの姓を名乗ってはいないが、リドルポートやマグニマルから来た遠い親戚で、新たな人生のチャンスを楽しんでいるのかもしれない。あるいは、スカネッティ家が数ヶ月あるいは数年間の奉仕の見返りに金を支払った小悪党かもしれない。あるいは、この一族の粘り強さに感心し、スカネッティ家に自らの成功のチャンスを見出しているのかもしれない。君が彼らに提供してきた仕事の大半は、一族が所有する製材所（サンドポイント製材所かスカネッティ製材所）での労働か、あるいは他の事業所に配置された彼らの代理人兼「監視役」としての活動だった。後者の役割では、常に一族に利益をもたらす噂や機会を探ることを求められていた。嘘を褒め言葉のように見せる才能が君を際立

たせた。スカネッティ家は君の忠誠心（少なくとも過去の貢献）を評価しているようだが、まだ完全に仲間として受け入れてはいない。それが望みか、それとも彼らから逃れたいかはともかく、スカネッティ家の協力者としての評判が、二つの勢力の対立激化という副産物として、サンドポイント大聖堂における君の立場を傷つけているという事実は無視できない。

君の住処は家族のもとかもしれないし、スカネッティ家から格安（あるいは無償）で借りていた部屋かもしれない。だが、その居場所では最近、終わりを迎えた。新たに参加した冒険者グループでは、自分で金を稼ぐ機会を得られる。スカネッティ家の影から抜け出せるかもしれない。あるいは、ついに老いたタイタスに自らを認めさせる切り札になるのかもしれない。

能力値を 2 つ選択して強化する。1 つは【魅力】か【敏捷力】で、もう 1 つは自由に選択できる。

〈威圧〉と〈知識：商業〉を習得している。さらに《魅惑的な嘘》特技を得る。

パーティのスカネッティ・コンソーシアムに対する を 1 上げる。代わりにパーティのサンドポイント大聖堂に対する 評判ポイントを 1 下げる。

Sandpoint



サンドポイント・ガゼッタ

サンドポイントの町は以下のページに要約されている。町を歩き回るのが十分な情報と、ここに住む人々の名前がわかる程度だ。これらの場所のいくつかや NPC は『サンドポイント 7 つの厄災』でちょっとした役割を担うが、中には重要な役割を果たすものもある。ただし、それ以上のことは実際にプレイしてみないとわからない！

『Sandpoint, Light of the Lost Coast』は、サンドポイントにさらなる活気を吹き込みたい GM にとって優れた資料だ。ただし、このアドベンチャー・パスでプレイするプレイヤーは参照すべきではない。『Sandpoint, Light of the Lost Coast』の詳細の一部は、このアドベンチャー・パス内で意図的に変更されている。だから、たとえ事前に読んでいたとしても、先の秘密や展開のすべてを知ることとはできないだろう。変更点は意図的に異なる部分もあれば、この冒険のために新たに追加された部分もある。

サンドポイントの住民は概して友好的で歓迎的だが、あらゆる集落や社会と同様に、不快な要素も存在する。その一部は、4666 年にサンドポイントが創設された時代まで遡る。四つの創設家系（カイジツ家、ヴァルデマール家、スカネッティ家、デヴリン家からなる「サンドポイント商工会」と呼ばれる集団）は、故郷マグニマールから北へ約 50 マイルの場所にある風除けの入り江を定住地として選んだ。しかしその場所は既に、ロスト・コースト沿いを移動する際に伝統的な中継地点としてこの入り江を利用していた地元のヴァリシア人によって発見されていた。ヴァリシア人族と協力し、彼らが将来の町に居場所を確保できるようにする最初の試みは、アラモン・スカネッティが親族数名を率いて酔った勢いでヴァリシア人族を殺害し、その虐殺を地元のゴブリンのせいにしたことで失敗に終わった。この襲撃は悲惨な結果を招き、ヴァリシア人よりもスカネッティ家の者の方が多く殺された。その後数ヶ月、マグニマールのヴァリシア人評議会がサンドポイント商工会の全メンバーへの処罰を要求したため、サンドポイントの夢はついえたかに見えた。

しかし、若きバードであるアルマ・デヴリンの卓越した外交手腕により、両陣営は平和的合意に達した。アルマはヴァリシア人たちの血の報復を求める声を鎮めただけでなく、デズナの崇拝を町の大聖堂に組み込むことを約束し、さらに今後 40 年間にわたりサンドポイントを基盤とする事業で得られる全利益の相当な割合をヴァリシア評議会に提供すると約束したことで、サンドポイントの設立計画を救い出したのだ。

危機一髪で難を逃れたサンドポイントはその後、繁栄する町へと発展した。町政府はこの協定をさらに 20 年延長することを決定したが、一部の住民はこれに強く反発した。今や延長期間もあと 2 年で満了を迎える中、スカネッティ家とその同盟者たちは、すでにこの「不公平な利益配分」が 60 年を超えて継続しないよう動き出している。

この 60 年間、サンドポイント市民の少数派が固執する偏見はあれど、町は繁栄し、人を受け入れる集落へと成長した。木材と漁業は急成長し、町の最も収益性の高い輸出品となった。一方、地元の農場は自給自足の確保に貢献した。しかし、露骨な人種差別や意図的な憎悪がごく一部に留まっているように見える一方で、過去 20 年間に町はより深刻な悲劇に見舞われた。悪名高い連続殺人鬼による殺戮、サンドポイント大聖堂の火災、ゴブリンの襲撃、巨人や竜の襲撃、町の中心に開いた陥没穴、津波、そしてルーンロード・アラズニストが解き放った恐怖である。これらの出来事は、サンドポイントの住民に、この町が呪われたのか、あるいは破滅へと踏み出しているのではと思わせた。

しかし、そのときは誰も気づいていなかった。サンドポイントの未来に待ち受ける破滅は一つではなく、七つもあるということに！

サンドポイント/SANDPOINT 居住地 4

中立にして善

町

不吉な陰謀に巻き込まれた多様性に満ちた港町

統治 市長（選出された指導者）

人口 1,240 人（89%が人間、3%がハープリング、2%がエルフ、2%がドワーフ、1%がノーム、1%がハーフェルフ、1%がハーフォーク、0.5%がゴブリン、0.5%がその他）

言語 共通語、ヴァリシア語、ショアンティ語

宗教 アバダー、カリストリア、デズナ、エラスティル、ゴズレー、サーレンレイ、シェリン

脅威 古代の隠れた危険、犯罪者、ゴブリン、グール

話好き サンドポイントの住民の大半は、噂話や井戸端会議が大好きだ。サンドポイントでは**情報収集**の探索活動は通常の半分の時間で済む（通常、1 時間に短縮される）。キャラクターが《社交的》特技を持っている場合、そのキャラクターがサンドポイントにいる間は**情報収集活動**は 1/4 の時間で済む（通常 30 分に短縮される）。

アプスタラー・ザントゥス（人間男性、デズナのクレリック）町の司祭

ベロー・ヘルムロック（人間男性、ファイター）治安官

ケンドラ・デヴリン（人間女性、政治家）現町長

タイタス・スカネッティ（人間男性、貴族）悪名高い貴族

サンドポイントの派閥 FACTIONS

どのような社会でも権力は時と共に移り変わる。現在、サンドポイントでは七つの異なる派閥が影響力の大半を握っている。その中には町の創設時から権力を保持しているものもあれば、新たに政

治の舞台に登場したものもある。伝統的に、サンドポイントの権力は四つの創設家系に集中していた。しかし、カイジツ家とヴァルデマール家が他へ関心を移し、スカネッティ家がようやく数々の法的問題から脱却しつつある今、政治的権力は偽りの貴族制から離れ、町の利益をより広く正確に代表する多数の勢力へと移行しつつある。以下の派閥はキャラクターが評判を築ける集団を表している。しかし政治的な問題では常にそうであるように、ある派閥の支持を得れば、別の派閥の憎悪を買うこともある。

バニップ団：ジュブライル・ヴィスキ率いる組織的な犯罪者集団で、サンドポイントにおいては盗賊ギルドに最も近い存在だ。メンバーが暴力犯罪に手を染めることは稀で、町内での行動は脅威というより迷惑行為に過ぎない。しかし噂によれば、バニップ団は誰もが予想する以上にサンドポイントを掌握しているという。バニップ団は、サンドポイント地下の『密輸入の古トンネル』のどこかに秘密の隠れ家を持っていると言われている。

ルーンウォッチャー：新たに台頭してきた権力は、緩やかに連携するルーンウォッチャーだ。17 年前にこの町で起きた事件が引き金となり、サーシロンの遺産がヴァリシアの国際的評価の最前線に躍り出て以来、ルーンウォッチャーは古代サーシロンの伝承や物語を収集すると同時に、その遺産に関連する新たな問題にも目を光らせている。ルーンウォッチャーは季節の変わり目ごとに、プロダート・クインクの自宅（エリア 8）で噂や情報を共有する会合を開く。ただし最近では、単なる社交の場と化していることが多い。

サンドポイント大聖堂：サンドポイントの現宗教指導者はアプスター・ザントウスという老人だ。噂では引退を望み、新たな司祭に後継を託そうとしているという。大聖堂は町最大の建物である（エリア S1）。

サンドポイント商工会：町最古の組織がサンドポイント商工会だ。元々町の四つの創設家系によって結成され、現在ではサンドポイントの商人、宿屋経営者、小売業者の大半が加盟している。サンドポイント商工会の活動拠点は、町の水辺近く（エリア S40）にある大きな建物だ。

スカネッティ協会：幾度かの法的問題を経て、地元の実業家であり貴族でもあるタイタス・スカネッティは、自身の資産を統合・再構築しスカネッティ協会を設立した。ヴァルデマール家が町から撤退したことで、スカネッティ家はサンドポイントの産業における存在感を強め、今日では協会は古参の商工会にとって最大のライバルとなっている。スカネッティ協会は、スカネッティ家自らが館（エリア S48）から運営している。

町警：保安官ベロール・ヘムロックは今も町警を指揮している。ただし政治や広報といった微妙な問題の処理では、妻のケイ・テサラニの助けをますます頼りになっている。町警は集落内の通りと、その奥地を通る道路の両方を巡回し、市民の安全を守る責任を負っている。町警はサンドポイントの駐屯地（エリア S10）を拠点

としている。

町衆：最後に、町衆自身がいる。彼らはケンドラ・デヴリン町長によって代表される。ケンドラは町の南に邸宅を構えているが、サンドポイントの運営と町民への対応は、町役場（エリア S11）で行っている。

サンドポイントでの生活

キャラクターが地元民であろうと、他の場所からサンドポイントを訪れている者であろうと、この冒険の間はサンドポイントに住んでいるものとみなす。『サンドポイント 7つの厄災』用に作成された来歴を選択した場合、町内の住居の候補地について何らかの示唆があったはずだ。GM と相談して、キャラクターの居住地、町内に家族がいるかどうか、自宅を所有しているかどうかを決めよう。地図上に表示されていない建物の中から選ぶことも可能だ。住居を持たない PC は、路地で自活する（〈社会〉判定 DC13）、危険地域に潜む（〈隠密〉判定 DC15）、あるいは近郊の荒地で野営する（〈生存〉判定 DC17）ことで自活を試みることができる。

収入を得る

このアドベンチャー・パスにおけるキャラクターの主な収入源は冒険活動だが、休息期間中に収入を得ることで財布や貯金箱の中身を増やす機会は十分にある。どの PC もサンドポイントで収入を得るため、〈製作〉、〈知識〉、〈芸能〉を試みることができる。ただし、町内で通常挑戦可能なタスクレベルの上限は、サンドポイントのレベルである 4 に等しい。

うろんな PC は、スリや詐欺、あるいは軽微な窃盗といった小犯罪で収入を得ようとするかもしれない。だがサンドポイントでバニップ団の支援なしに犯罪を行うものは、より重い罰を負うリスクが有る。他の方法と同様、支援のない町内での〈盗賊〉は最大タスクレベル 4 までしか行えない。〈盗賊〉による収入獲得に失敗した場合、PC は失敗から逃れるために得たはずの報酬を放棄できる。さもないければ現行犯で捕まる（大失敗は必ず捕まる）。

支援のない PC が〈盗賊〉の失敗で捕まるたびに、パーティは各勢力から 1d4 の評判ポイントを失う。軽犯罪の場合、PC は盗んだ財産の全額を返還し、盗んだ財産の価値の 2 倍に相当する罰金を町に支払うか、駐屯地で数日間拘留されることになる（エリア S10）。捕まった PC には、バニップ団のエージェントが近づく可能性が高い。エージェントは、団に加入すれば自由の身になれると提案する——詳細は後述の「評判の獲得」を参照。

雇用主の拠点に住む NPC の支援を得ると（詳細は「支援を得る」を参照）、PC は他の技能を使って収入を得られるようになるか、より高いタスクレベルに挑戦できるようになることが多い。

評判を得る Earning Reputation

パーティがサンドポイントに長く滞在するにつれ、町の七大勢力から評判を得る。これらの勢力は町議会の七議席をそれぞれ代表しており、各勢力の概要は後述する。

サンドポイントにおける評判は、『パスファインダー・GMG』164～165 ページに記載されたルールで管理する。個々の PC の行動（来歴による影響も含む）で評判は変動するが、7 派閥に対する評判は個々の PC 単位ではなく、パーティ単位で得られる。GM は PC の現在の評判カテゴリと現在の評判ポイントを見える形で記録しておくべきだ。そうすれば、7 つの勢力に対するグループの立場を常に把握できる。GM はパーティの開始時の評判と各勢力ごとの評判ポイント、および評判の各段階における利点と欠点に関する情報を保持している。サンドポイントの勢力のリストは前述の通り。

支援を得る Earning Support

サンドポイントの重要人物や町の勢力との関係を築くことができる。主要な NPC の態度を「協力的」に調整すると、その NPC のいる場所が、特定の探索や休息時の活動においてパーティーを支援するようになる。パーティーを支援できる場所は数に制限がない。PC が場所の支援を得ると、特定のイベントが発生するまでその支援は継続される。

特定の場所では、その場所の NPC を味方につけると、特定のキャラクタータイプが効率的に再訓練できる。そうした場所では、通常 1 週間の再訓練が 5 日で済む。通常 1 ヶ月かかる再訓練は 3 週間で済む。再訓練自体は基本的に無料だ。

各場所の最初のタグは、その場所がどの陣営に属するかを示す。パーティの誰かが初めてその場所の支持を得た時、パーティはその陣営に対する評判ポイントを 1 増加させる。ただし、既に「尊敬」（またはそれ以上）か「憎悪」（またはそれ以下）の状態にある場合は、評判ポイントは得られない。

支援による利益 Benefits of Support

ある場所の支援を得たとき、パーティー全体がその場所の特性に基づく恩恵を得る。詳細は以下の通り（なお、一部の場所では追加の隠れた恩恵がある。GM はプレイ中に機会が生じた際にこれらの恩恵を明かすこと）。

犯罪：犯罪活動を専門とするキャラクターはこの場所で効率的に再訓練できる。〈知識：裏社会〉で収入を得る PC は、この判定に状況ボーナス+1 を得る。〈盗賊〉で収入を得ることも可能だが、

この判定で大失敗すると法的措置や投獄の可能性が生じる。

雇用：この場所は、PC が〈製作〉（その場所に関連するアイテムを作る）また、その場所が PC を支援しているなら、場所に記載されている技能のいずれかを使用して収入を得るために、そのレベルに応じたタスクを提供する。

兵舎：武術に長けたキャラクターは、ここで効率的に再訓練を行うことができる。この場所での情報収集または傷の手当てチェックは、状況ボーナス+1 を得る。

障害：この場所には、GM が設定する潜在的な危険以外にはほとんど何もない。障害の場所には地元住民があまり訪れないため、隠れ場所として利用できる。DC15 の〈隠密〉チェックに成功することで自給自足生活を送ることができる。

住居：この場所は支援対象の PC に宿泊施設を 10%割引で提供する（商業施設の場合）か、快適な生活環境を無料で提供する（貧民院の場合）。

図書館：学者キャラクターや、秘術や伝承の術者は、図書館で効率的に再訓練を行うことができる。この場所での偽造、文字の解読、調査、呪文の習得のチェックは+1 のアイテム・ボーナスを得る。

宿屋：始原術者はここで効率的に再訓練を行うことができる。敷地内での魔法の識別や自活のチェックは、+1 の状況ボーナスを得る。

商人：PC は、親切な NPC 商人に商品の半額ではなく 55% の価格で商品を買取ってもらえる。また、この場所で販売されるすべての商品およびサービスは 5%引になる。

役場：PC が自治体施設で NPC を協力的にした場合、その PC はサンドポイントの指導者の支援を得たことになる。PC は、そのような施設にいる NPC に恩を返すよう依頼し、刑務所への収監や罰金の回避、制限区域へのアクセス許可、厳重に守られている秘密の入手など、さまざまな問題の解決に協力してもらうことができる。その恩恵の内容と規模は GM が決定するが、一度恩恵を得た NPC には、一定期間（通常は 1 年間）は別の恩恵を求めることはできない。ただし、その期間は恩恵の内容に応じて変更することができる。

パーラー：社交的で、特定の技能を専門とする PC は、ここでより効率的に再訓練を行うことができる。この場所で情報収集または〈芸能〉チェックを行って収入を得る場合、状況ボーナス+1 が得られる。

住居：住居に住む NPC の支援を得ると、PC は関連する恩恵を得ることができる。恩恵の詳細は、個々のデータ・ブロックに記載されている。

食堂：味方となる NPC が PC の食事を提供するため、自活を行う〈社会〉チェックに+1 の状況ボーナスを得る。また、PC はそのレストランの常連として知られるようになり、そのレストランで情報収

集を行う際に+1 の状況ボーナスを得る。

神殿：神殿の信仰と一致する信仰を持つ PC は、神殿を利用して効率的に**再訓練**を行うことができる。その場所で**魔法の識別**、**傷の手当て**、**病気の手当て**を行うチェックに+1 の状況ボーナスが与えられる。

会場：バードや、人前で芸能活動を行うキャラクターは、会場を利用して効率的に**再訓練**を行うことができ、〈芸能〉による収入獲得チェックに+1 の状況ボーナスが与えられる。

工房：支援を受けている PC は工房や資源を利用して、その場所に関連するアイテムを製作することができ、関連するすべての〈製作〉チェックに+1 のアイテム・ボーナスが与えられる。

町を歩く

サンドポイントの重要な場所の大半は以下に記載されている。ここでは、建物とその住人についてごく簡単な説明のみを掲載している。一部の場所やそこに住む NPC は、冒険の中でより大きな役割を果たすため、シナリオ内で詳しく紹介されている。より詳しいことは君の GM に確認すること。

サンドポイントの重要な場所の大半は以下に記載されている。ここでは、建物とその住人についてごく簡単な説明のみを掲載している。一部の場所やそこに住む NPC は、冒険の中でより大きな役割を果たすため、シナリオ内で詳しく紹介されている。

原本 p21 のマップには各建物の場所が記載されている。

S1.サンドポイント大聖堂/SANDPOINT CATHEDRAL 寺院 5

サンドポイント大聖堂 会合所 売買 町営 神殿

住所 聖堂通り 60 番

商品 治癒魔法、宗教関連品（サンドポイントの主要な宗教で好まれる武器の+1 強化品を含む：クロスボウ、スターナイフ、ロングボウ、トライデント、シメター、グレイブ）、神聖呪文の巻物、呪文発動サービス

サンドポイント最大の建築物。アバダー、デズナ、エラスティル、ゴズレー、サーレンレイ、シェリンを祀る多宗派の大聖堂だが、悪でないあらゆる信仰を歓迎している。**アプスタラー・ザントウス**が司祭長を務める（人間、男性、デズナのクレリック）

S2.サンドポイント墓地/SANDPOINT BONEYARD 墓地 3

サンドポイント大聖堂 雇い主 売買

住所 聖堂通り 60 番

商品 呪文発動サービス

町公営の墓地はナファー・ヴォスク（人間、男性、サーレンレイのク

レリック）が管理しており、墓の手入れの傍ら呪文発動サービスを営む。

S3.白鹿亭/THE WHITE DEER 宿/酒場 4

サンドポイント商工会 雇い主 宿泊 飲食

住所 聖堂通り 150 番

商品 標準的な食事と飲み物。唐辛子で味付けした鹿肉、トゥー・ナイト・ブルワリー製の季節限定ドリンク、4 人で食べられる「ビッグ・ポーク・パイ」、ウィードラップ（鹿肉の砂糖漬けを新鮮な海藻で包んだもの）などのほか、宿泊施設

この宿はギャリダン・ヴィスカル（人間の男、宿屋主人）が経営している。三階建てで、サンドポイントで最も高い建物の一つ。宿泊施設は蜻蛉亭より広いが、ギャリダンの無愛想な態度や質素な内装のせいで、南にある競合店ほど人気はない。

S4.北路屋/THE WAY NORTH 宿/酒場 4

サンドポイント商工会 雇い主 図書 売買

住所 崖通り 140 番

商品 5sp から 10gp までの周辺の地図や珍しい宝の地図、呪文発動サービス

ヴェズナット・パルー（男性、ノーム、ウィザード）が経営する専門店。近隣の調査図から珍しい宝の地図まで、驚くほど多様な地図を取り揃えている。

S5.鐘と歌/RINGS AND THINGS 店 3

サンドポイント商工会 雇い主 売買

住所 聖堂通り 10 番

商品 ジュエリーや美術品（通常 5sp~10gp 程度）、金融サービス

この宝石店は貸金業も兼ねている。店主のマーバー・ケスク（人間、男性、宝石職人）は、信頼できる地元の屈強な男を半ダースほど警備員として雇っている。

S6.掃き溜め崖/JUNKER'S EDGE ゴミ捨て場 3

障害

住所 なし。掃き溜め通り/Junker's Way の西端にある。

サンドポイントの町のゴミ捨て場はただの崖に過ぎない。下に溜まる廃棄物は理論上は毎日の潮で海に流されるはずだが、実際にはゴミが下の浜辺に堆積し、危険なスカベンジャーを引き寄せている。

S7.ゴルヴィの小屋/GORVI'S SHACK 住居 3

バニップ団 犯罪 住居

住所 塔通り 140 番

サンドポイントのゴミ収集を担当するゴルヴィ（男性、ハーフオーク、ゴミ収集人）の居場所。彼は不愉快な男で、不愉快な若者を集めて、不愉快だが重要な仕事を任せていた。ゴルヴィとゴミ収集人たちが町に提供する価値ゆえに、彼らが望む以上に、あるいは予想以上に多くの違法行為を許されている。

S8.ブロダートの家/BRODERT'S HOUSE 住居 7

ルーンウォッチャー 図書 住居

住所 塔通り 130 番

商品 賢者の助言と調査

ブロダート・クインク（男性、人間、賢者）はサンドポイントの最古参の一人であり、今も元気で矍鑠としている。サーシロン時代のロスト・コーストに関するあらゆる事柄について、最高の権威者の一人だ。

S9.錠前屋/LOCKSMITH 店 4

サンドポイント商工会 売買 作業場

住所 塔通り 90 番

商品 錠前と鍵屋としてのサービス

店主の**ヴォリオカー・プリスカルバード**（男性、ドワーフ、鍵師）は自分の商売場に派手な名前をつける必要を全く感じなかった。サンドポイントで最も長く住み続けている住民の一人であるヴォリオカーは、地元の犯罪者からの脅威や賄賂に一度も屈したことがないことを誇りに思っている。

S10.サンドポイント兵舎/SANDPOINT GARRISON 兵舎/牢獄 5

町警 雇い主 兵舎 町営

住所 中央通り 210 番

サンドポイントの警備兵舎として、また刑務所として、以前サーシロン時代の大穴に通じた崩壊したダンジョンの北側にあった建物を再利用して作られた。ベロール・ヘムロック（男性、人間、ファイター）は町警の隊長として 20 年以上務め、まだ引退の気配もない。

S11.サンドポイント町役場/SANDPOINT TOWN HALL 法廷 5

町衆 町営

住所 中央通り 140 番

この大きな建物はサンドポイントの政治の中心地だ。重要な町会議は全てここで開かれる。町役場にどの指導者がいるかは予測がつかないが、事務官のシェイリス・ヴィンダー（性別流動性を持つ人間）が、町役場の主たる係員としての役割を占めつつある。

S12.サヴァーの武器店/SAVAH'S ARMORY 店 4

サンドポイント商工会 商人

住所 塔通り 20 番

商品 鎧、盾、武器、矢弾、ルーン

サンドポイント最大手の武器と防具の店は、サヴァー・ベバニキー（人間、女性、ファイター）が経営している。彼女は、冒険者の増加で商売が上向きになった喜びと、ここ数年で冒険者がこれほど必要とされるのにはなにか理由があるのではないかという不安の狭間で揺れている。

S13.リサの店/RISA'S PLACE 宿屋 3

サンドポイント商工会 雇い主 飲食

住所 崖下通り 100 番

商品 標準的な食事と飲み物。特製メニューにはハックルベリータルト、野生のイノシシと唐辛子の串焼き「ペッパーズ・アンド・ピッグ」、スパイス風味のポテト、そしてターナダロク・リザーブ スパイスサイダー（リクエストに応じてレイ・オヴ・フロストで冷やして提供）などがある。

この店の名前の由来となった人物は最近亡くなったが、リサの娘であるラナリー・マグラーヴィ（女性、人間、ソーサラー）が母の役割を引き継いだ。母に敬意を表して店名を守り、魔法体系で強化された食事という生業を守り続けている。

S14.ロヴァンキーの皮なめし工房/ROVANKY TANNERY 店 3

サンドポイント商工会 売買 作業場

住所 崖下通り 10 番

商品 皮製品

ここで売られている革製品は高品質だ。ただし、特注品は少々待たされることを覚悟しておくべきだ。ラズ・ロヴァンキー（男性、人間、イェザーウッド出身）は完璧主義者だからである。

S15.赤犬鍛冶店/RED DOG SMITHY 店 4

サンドポイント商工会 雇い主 売買 作業場

住所 祝祭通り 190 番

商品 鍛冶サービスを提供している（ダスはここで作品を販売していないが、彼の作品は地元の店で購入可能）
店名は主人の大型の赤いマスティフ犬への愛情にちなんで名付けられた。この店は主人であるダス・コルヴット（人間、男性、戦士）が提供する鍛冶サービスと同様、彼の伝説的な短気でもよく知られている。

S16.ダンゴムシ雑貨店/THE PILLBUG'S PANTRY 店 6

バニップ団 犯罪 雇い主 売買 作業場

住所 足止め小路 100 番

商品 錬金術用品、毒薬、ポーション

足止め小路の奥深くにひっそりと佇む、ごちゃごちゃした錬金術の店である。店主のアリヴァー・ポディカー（人間、男性、アルケミスト）は、子供の頃に「ダンゴムシ」というあだ名をつけられた。その理由は本人にもよくわからない。店では合法の材料も数多く扱っているが、毒薬や薬物、その他の違法な錬金術材料がここで手に入ることは、サンドポイントに知れ渡っている秘密の一つだ。

S17.瓶詰め薬堂/BOTTLED SOLUTIONS 店3

サンドポイント商工会 雇い主 売買 作業場

住所 レイヴン通り 60 番

商品 錬金術用品、ポーション（錬金術用品を購入するたびに、非公開の DC2 の平目判定を行う。失敗した場合、そのアイテムは欠陥品となり、使用時に効果がない）

まともな店で錬金術の材料を購入したい者には、ニスク・タンダー（男性、ハーフエルフ、アルケミスト）が提供している瓶詰め薬堂で購入すべきだ。しかし、彼の正当性にもかかわらず、町中では彼の仕事ぶりが少々雑だと噂されている。購入品が宣伝通り確実に機能することを望むなら、良心を飲み込んで「ダンゴムシ雑貨店」を訪れるのが地元民のアドバイスだ。

S18.欠け歯の酒場/CRACKTOOTH'S TAVERN 酒場3

サンドポイント商工会 接客 飲食 会場

住所 レイヴン通り 50 番

商品 標準的な飲食物。名物としてディレクターズ・チョイス（甘いブラックベリーワイン）、ドランクフィッシュ・ヴィトルズ（ビールに浸した魚とポテトの細切り）、トウス・クラッカー（口の中に長く留めておくと歯が折れるほど強いというラム酒）、アンダースタディ（安価なエールにさらに安価なウイスキーをショットで加えたもの）などがある。

サンドポイント劇場の常連客に人気のジェスク・“欠け歯”・ペリンニ（男性、人間、酒場主人）は陽気な男だ。彼は酒場の客間では、誰でも気軽に舞台上がって腕試しをしてみるよう勧めている。

S19.青石の家/HOUSE OF BLUE STONES 修道院4

町警 駐留 図書 神殿

住所 ガラス通り 30 番

この石造りの建物は、大きな部屋だけでできている。床には青い石が敷き詰められ、訪れる者が瞑想的な平穏と静けさを発見するのを助ける。ジャビル・ソーン（女性、人間、モンク）は地下室に古書や巻物の図書館を拡大中だが、その折衷的な蔵書は誰でも自由に閲覧できるわけではない。

S20. サンドポイントガラス店 /SANDPOINT

GLASSWORKS 廃墟5

障害

住所 ガラス通り 10 番

かつてサンドポイントで最も貴重な産業のひとつであったガラス工場は、現在は廃墟となって亡霊の住処となっている。

S21. サンドポイント・セイボリーズ /SANDPOINT SAVORIES 店5

サンドポイント商工会 雇い主 売買

住所 中央通り 90 番

商品 美味しいペストリー、クッキーなどの焼き菓子を通常の 75% で購入できる

このパン屋が地元で人気なのは、週に六日朝ごとに漂う食欲をそそる香りのせいだけではない。アルマ・アヴェルティン（女性、人間、パン職人）が作品に注ぐ愛情と技術が、一口ごとに感じられるからだ。だが最近、彼女と娘のアリカの間で衝突が起きているという噂が流れている。アリカは冒険者になるため、ついこの間町を出て行ったのだ。

S22.おかしなゴブリン書房/THE CURIOUS GOBLIN 店5

サンドポイント商工会 雇い主 売買 接客

住所 中央通り 40 番

商品 本（小説や地元の歴史に関するものを専門とする）、巻物、呪文

この居心地の良い書店は、様々なテーマの書物が豊富に揃っている。サンドポイントの住民の多くにとって読書は人気の娯楽だからだ。店主のチャスク・ハラダン（男性、人間、バード）は、よくここで即興の集まりを開き、人々が話し合い、議論し、知識を共有する場を提供している。

S23.サンドポイント劇場/SANDPOINT THEATER 劇場6

ルーンウォッチャー 雇い主 売買 接客 会場

住所 祝祭通り 90 番

商品 下等席（椅子なし、舞台の見えにくい席 1cp）、一般席（1sp）、バルコニー席（1gp、軽食付き）

小さい町なのにこんなにも大きく立派な劇場を誇れることはそう多くない。ここは地元の俳優、シルダック・ドロックス（人間、バード）の自慢の種だ。彼はいつも次代の大スターを探し求めている、自分の芝居の主役を張らせるつもりだ。噂では、彼の次の大作はジャスパー・コルヴァスキーとの恋愛を題材にした伝記劇だという。この噂の真偽を尋ねられると、サイドラックは微笑みながら「まあ、なんてスキャンダラスで美味しそうなアイデアだ！俺が思いつけばよかったのに！」と皮肉っぽく首を振り、ふざけてウインクするのが常だ。

S24.大工ギルド/CARPENTER'S GUILD ギルドホール 5

サンドポイント商工会 雇い主 売買 作業場

住所 祝祭通り 60 番

商品 大工仕事

サンドポイントの建物の多くは地元の大工ギルド員の手によって建てられている。リーダーのエスリック・バトルホーン（男性、ドワーフ、大工）は、常に新たな挑戦を求めている——とはいえ、地元の造船所との長年の確執が、今も彼を悩ませ続けている。

S25. サンドポイント製材所/SANDPOINT LUMBER MILL 製材所 3

スカネッティ協会 雇い主

住所 川通り 120 番

17 年前のゴブリン襲撃から間もなく、このサンドポイント製材所で凄惨な殺人事件が起きた。イバー・ソーン（人間、男性、木こり）はショックからほぼ回復したが、今でも時折悪夢を見る。製材所に何らかの亡霊が憑いているという噂があるが、スカネッティ家はこれを否定している。

S26.なんでも屋/GENERAL STORE 店 5

サンドポイント商工会 売買

住所 中央通り 30 番

商品 雑貨、食料品、輸入酒（価格は 1 本 5sp から 5gp まで）
必要な日用品をすべて手頃な価格で提供している。町一番の老舗で、現在の店主であるヴェン・ヴィンダー（人間、男性）はそれを大いに誇りに思っている。

S27.トゥランダロク学院/TURANDAROK ACADEMY 学校 6

ルーンウォッチャー 雇い主 図書 売買 町営

住所 中央通り 10 番

商品 呪文発動サービス

学院は第一に地域の孤児院として、第二に学校としての機能を果たそうとしている。また、校長のイルソアリ・ガンデトゥス（男性、人間、術者）は、学院を支えるためにその術の才能を提供している。

S28.ムヴァシュティの店跡/MVASHTI'S PLACE 店 5

町衆 宿泊 会合所 町営

住所 祝祭通り 50 番

商品 宿泊施設（床スペースまたはベッド、個室なし）、呪文発動サービス

かつてニスカ・ムヴァシュティという名物おばあちゃんの住まいだったこ

の建物は、今や旅するヴァリシア人たちの宿屋兼中継基地として使用されている。ジオラン・バーニース（性別なし、人間、ウィッチ）は、町を通る旅人たちが快適に過ごせるよう最善を尽くしているが、ヴァリシア人の伝統を軽んじていると判断した者は即座に追い出す。

S29.食料品市場/GROCER'S HALL ギルドホール 4

サンドポイント商工会 雇い主 売買

住所 祝祭通り 20 番

商品 標準的な飲食物、農具

この野外市場は、サンドポイントの地元農家が農産物を取引している。オルムル・ダナヴァクス（男性、ハープリング、食料品商）は約 20 年前に前任者がチョッパーに殺害された後、食料品商ギルドマスターの職を引き受けた。彼はその後、笑顔とともにその役割に成長した。今ではサンドポイントで最も愛される存在の一つであり、特に毎週日曜日にオルムルが配るお菓子やキャンディの“つかみどり”を楽しみにした地元の若者たちから親しまれている。

S30. ヴェルナ の 高 級 衣 料 店 /VERNAH'S FINE CLOTHING 店 5

サンドポイント商工会 売買

住所 トゲウオ小路 70 番

商品 衣類、非金属製の軽装鎧

田舎風の素朴な服から街へ出かける夜の派手な衣装まで、この店には手広い品揃えで買い物客の希望に答える魅力的な一品が見つかることを、リンシン・ポヴァリ（女性、ハーフエルフ、仕立て屋）が保証している。

S31.ウィーンの手車屋/WHEEN'S WAGONS 店 3

サンドポイント商工会 雇い主 売買

住所 川通り 30 番

商品 馬車、車輪の修理、宅配サービス

経営不振の事業を立て直そうと、ビリバー・ウィーン（人間、男性、車輪職人）は宅配サービスを事業に加えた。だが、これまでずっと不連続きのこの荷車職人に、ほとんど変化は訪れていない。

S32.スカネッティ製粉所/SCARNETTI MILL 製粉所 3

スカネッティ協会 雇い主

住所 川通り 40 番

この製粉所は地元農家が生産する小麦粉と穀物を全て加工している。製粉所の管理者であるコーリン・ウェスターウィル（男性、人間、製粉工）は、製粉所の所有者であるスカネッティ家のためにかんがりの利益を上げているにもかかわらず、生計を立てるのに苦労し続けている。

S33.ヌタウナギ亭/THE HAGFISH 酒場 4

サンドポイント商工会 接客 飲食

住所 水辺通り 70 番

商品 カニとアサリのチャウダー、ジャージーのレゼルブ（ジャージーの特別なコレクションのシャックルズ・ラムのショット）、リンコッドのポットパイ、ハグのチャレンジ（オールド・マダーマウのスタウトにヌタウナギの粘液を少し加えたもの）などの名物料理を含む、標準的な食べ物と飲み物。

サンドポイントで最も人気のある酒場の一つで、ジャージー・クイン（人間、男、酒場の主人）は地元民にも観光客にも、天井の梁に名を刻むチャンスを提供している。条件はただ一つ、彼のペットのヌタウナギ・ノラの水槽のぬるぬるした水を一杯飲み干すことだ！「ヤリング」（大げさな話コンテスト）も頻繁に行われている。

S34.ヴァルデマール魚市場/VALDEMAR FISH MARKET 店 5

サンドポイント商工会 雇い主 売買

住所 水辺通り 10 番

商品 魚介類

サンドポイントでは魚介類が食卓の定番だ。地元で長く魚屋を営むターチ・スターグルス（人間、漁師）は年を取ってきたが、市場に魚を供給し続ける献身ぶりは称賛に値する。

S35.サンドポイント市場/SANDPOINT MARKET 市場 5

サンドポイント商工会 売買 接客 会場

住所 住所なし。祝祭通り、市場通り、水辺通りの交差点に位置する。

商品 一般的な品と食料

ほとんどの日が閑散としているが、週に二度、月曜日には農産物市場が、金曜日には町の市場が開かれ、西ヴァリシア各地から旅商人が集まり賑わう。

S36. サンドポイント精肉店 /SANDPOINT MEAT MARKET 肉屋 3

サンドポイント商工会 売買

住所 市場通り 120 番

商品 肉

食肉処理場と精肉店を兼ねた店。地元の自慢屋チョド・ベヴク（人間、男、肉屋）は大げさな話や噂が大好きだ。

S37.錆竜亭/THE RUSTY DRAGON 宿／酒場 5

サンドポイント商工会 雇い主 宿泊 接客 飲食 会場

住所 市場通り 80 番

商品 標準的な食事と飲み物、宴会（お祭りや大きなイベントの

際に提供される、実験的な料理の数々）、チーズ・ブロッサム（スパイシーなチーズカードとアーティチョークの芯を詰めた料理）、カレーサーモン、ラズベリー・ミード、アワビのバーベキュー、季節限定エール、宿泊ベサナ・コーウィン

サンドポイントで最も有名な宿屋は、十数年前まではカイジツ・アメイコという女性が経営していた。彼女が遠いミンカイの女王となる運命だと知るまでは。現在、錆竜亭は店の長年の従業員でありアメイコの友人でもあるベサナ・コーウィン（ハープリング、女性、宿屋主人）が経営している。彼女はアメイコの遺産を尊重しつつ、メニューに温かい彼女の特製家庭料理を加えることで最善を尽くしている。

S38. ペちゃんこゴブリン厩舎 /GOBLIN SQUASH STABLES 場所 4

サンドポイント商工会 雇い主 売買

住所 市場通り 60 番

商品 馬の世話

サンドポイント最大の厩舎は、ダヴィレン・ホスク（男性、人間、レンジャー）が所有し管理している。この男はゴブリンに対する憎悪に満ちた態度で、コミュニティの一部のメンバーから嫌気さされつつある一方、他の者たちにはその残酷さが喜ばれている。

S39.双騎士酒造/TWO KNIGHT BREWERY 場所 4

サンドポイント商工会 雇い主 売買

住所 市場通り 20 番

町のアルコールのほとんどを供給している地元の醸造所。

商品 ビールとエール。オールド・マダーマウ・スタウト、ラズベリー・ミード、トゥース・クラッカー・ラム、トゥランダロク・リザーブ・アップルサイダーなどの特製ドリンク、およびシナモン・ウィスパー（冬限定サイダー）、ドライアドのキス（春限定ランビック）、バズバーカー（夏の季節限定小麦ビール）、フラグging・ドラゴン（秋の季節限定エール）、クリプティック・サイダー（非常に希少な秋の季節限定サイダー）

サンドポイントの酒場の多くは、双騎士酒造で造られた酒を誇らしげに提供している。二人の創業者のうち一人がチョッパーに殺害された後、生き残った兄のガヴェン・デヴリン（男性、人間、パルディン）は醸造への情熱を取り戻すのに長く苦闘したが、今日では彼の造り出した酒の数々がアヴィスタン西部をはじめとする各地の酒好きたちに愛飲されている。

S40.サンドポイント商工会/MERCANTILE LEAGUE レベル 4

サンドポイント商工会 雇い主 売買

住所 市場通り 110 番

商品 キャラバンの通行、伝書、不動産売買、運送サービス

ここでは、船で他の港へ渡航する手配ができたり、キャラバンを使った陸路の旅の宿泊先を確保したり、メッセージを送ったり、貨物を発送したり、サンドポイントやロスト・コースト沿いの近隣で新しい家を探したりできる。ジャスパー・コルヴァスキー（男性、人間、パラディン）は商工会の日常業務も執り行っている。長年連れ添った恋人サーダック・ドロッカースとの最近の結婚は、数十年にわたる計画の最終段階だった——サーダックは辛抱強くジャスパーが行動に出るのを待った後、冗談めかして「もう少し早く言ってくれても良かったんじゃない？」と述べた。

S41.サンドポイント洋品店/SANDPOINT BOUTIQUE レベル 4

サンドポイント商工会 雇い主 売買

住所 市場通り 90 番

あらゆる種類の芸術品、書籍、玩具などを購入できる。

商品 装備、衣類、武器、道具、美術品、呪文発動サービス

この店では、どんな予期せぬ驚きや宝物が現れるか、決して予測がつかない。店主のヘイリス・コルヴァスキー（女性、人間、アバダーのクレリック）は、品揃えを補充するため他の町や都市へ頻繁に出向く。さらに、冒険者たちの間に広範なネットワークを築いており、ダンジョンから救出された宝物を安定的に仕入れて店に出しているのだ。

S42.飼い葉袋亭/THE FEEDBAG 酒場 5

バニップ団 犯罪 雇い主 町営 接客 飲食

住所 鮭通り 10 番

商品 チーズカードスープ、フォアマーのガルプ（特大のマグカップで提供される泡立ちの激しいエール）、ラードフライ（味付けしたラードで揚げた豚皮の細切り）、オールド・マードーマウ・スタウトなど、標準的な飲食物。

「古典的な騒がしい酒場」といえば、怪しげな料理と喧嘩を思い浮かべらるだろう。そんな場所こそが飼い葉袋亭だ！ 町一番の悪名高い酒場でアリヴァーニップ団の人気のたまり場でもある。グループのリーダーであるジュブライル・ヴィスキ（男性、人間、ローグ）は、ここでよく酒を飲みながら談笑している姿が目撃される。

S43.妖精の子猫/THE PIXIE'S KITTEN 娼館 4

サンドポイント商工会 宿泊 売買 接客

住所 鮭通り 60 番

商品 娼婦の提供、宿泊

町の娼館はケイ・テサラニ（女性、人間、ローグ）が風格と優雅さをもって経営している。彼女の従業員は手厚く保護されており、ケイの予想外の魔術的な能力、動じない三人の警備員、そして町

の保安官ベロール・ヘムロックとの婚姻関係によって守られている。

S44.翼蛇房/THE FEATHERED SERPENT 店 5

サンドポイント商工会 売買

住所 ラム酒通り 10 番

商品 冒険用装備、骨董品、美術品、巻き上げ式のおもちゃ、魔法のアイテム、呪文発動サービス

サンドポイントには冒険に必要な品を取り扱う店が数多くあるが、珍しい品を探している場合や売りたい物があるなら、この骨董品店が最も適しているだろう。店主のヴォルヴァシャリー・ヴーン（男性、人間、店主）は友好的かつ社交的で、魔法の品がどう機能するかを理解する超自然的な能力がある。

S45.ハンナの店/HANNAH'S 店 4

サンドポイント商工会 雇い主 売買 町営

住所 鉤針通り 30 番

商品 回復と治療のための錬金術用品、呪文発動サービス

サンドポイント大聖堂のクレリックたちは、病める者や困窮する者たちの世話に最善を尽くしているが、全員を助けることはできていない。ハンナ・ヴェレリン（女性、エルフ、クレリック（ゴズレー））は正式には大聖堂と関わっていないが、困っている者たちの世話の負担を分担しようと尽力している。特にサンドポイントの女性たちへの支援とケアを提供することに注力している。

S46.サンドポイント造船所/SANDPOINT SHIPYARD ギルドホール 4

サンドポイント商工会 雇い主 売買 作業場

住所 鉤針通り 10 番

商品 造船、船の運航

この造船所は大都市から見れば小規模だが、サンドポイントほどの町としては船舶の建造や修理としてかなりのものだ。ジャレヴィア・ステンシン（女性、人間、港湾管理者）はトゥヴィア Thuvia 出身で、口が悪いが公正な女性だ。彼女は数年前からサンドポイントに住んでおり、町衆は彼女を完全に仲間として受け入れている（彼女の罵倒の創造性と造船の腕前が少なからず影響している）。それでもまだよそ者意識が残っており、ここが本当に自分の故郷だと感じられる日を、そしておそらく、サンドポイントのケンドラ・デヴリン町長にデートに誘う勇気を奮い起こせる日が来るのを待ち望んでいる。

S47.ヴァルデマール邸/VALDEMAR MANOR 屋敷 1

障害

住所 スクナー・グリッチ街道 10 番

かつてサンドポイントの創設家が住んでいたヴァルデマール邸は、

今は板で戸口を塞がれ、ゆっくりと廃れつつある。家長エトラムの死後、残ったヴァルデマール家はサンドポイントの家を閉ざし、マグニマールの領地へ移ったのだ。エトラムに唯一残された息子であるカレブ・ヴァルデマール（男性、人間、ウィザード）は時折サンドポイントに戻り、一族がまだ関わる地元の用事を処理する。だが彼は戻ったときも屋敷には戻らず宿に泊まることが多い。大抵の人は、彼が屋敷を売却するのも時間の問題だと考えている。

S48.スカネッティ邸/SCARNETTI MANOR 屋敷4

スカネッティ協会 雇い主 町営 住居

住所 スクナー・グリッチ街道 25 番

ヴァルデマール家はほぼ足場をマグニマールへ移し、カイジツ家の唯一の生き残りもミンカイを統治するようになった。サンドポイントの偽貴族の時代はいまや衰退しつつある。これはタイタス・スカネッティ（男性人間貴族）にとって少々苛立たしい。彼は長年、権血脈に基づく力と尊敬される地位を享受してきたが、今ではスカネッティ協会を設立し、政治的な会合に多くの時間を費やすことで、同じ地位を「働き」で得なければならないことにやや苦々しい思いを抱いている。彼はこの広大な邸宅に、妻と子供たち、年老いた叔母とその子供たち、そして大勢の使用人たちと共に暮らしている。

S49.カイジツ邸/KAIJITSU MANOR 屋敷5

町衆 雇い主 町営 住居

住所 スクナー・グリッチ街道 35 番

アメイコ・カイジツがミンカイへ旅立った後も、サンドポイントは彼女の心と魂の重要な一部であり続けた。彼女は屋敷を信頼できる者に託すことを選んだ。ヴェラリー・ネセリン（女性、人間、執事長）とその妻アニアイア（女性、人間、庭師）が管理を引き受け、アメイコが帰郷した際には、懐かしく居心地の良い場所を提供してくれるだろう。

S50.デヴリン邸/DEVERIN MANOR 屋敷6

町衆 雇い主 町営 住居

住所 スクナー・グリッチ街道 40 番

タイタス・スカネッティと違って、ケンドラ・デヴリン(女性、人間、町長)はサンドポイントの政治情勢の変化を喜んで受け入れた。権力と代表権が七つの派閥に分散されたことで、確かに手間は増えたが、町にとって良い作用をもたらしている。彼女は弟、義理の妹、そして五人の甥たちとこの屋敷を共有している。

最初の冒険

以下のインタラクティブ・ナラティブは、冒険者グループとして最初の 3 レベルのあいだに下した数々の決断を導くと同時に、なぜ PC たちがサンドポイントで地元の冒険者として知られているのかという背景を与えることを目的としている。以下の手順はグループで進めるのが最適だ。テキストを声に出して読み、グループで決断し、障害を共に乗り越え、宝物と金を獲得するのだ。この過程で 3 回レベルアップし、4 レベルで終了する。その時点で、サンドポイントにおける君たちの立場や、『サンドポイント 7 つの厄災』開始時にアブスタラーが君たちを呼び出す理由となる、カスタマイズされた経歴が完成する。GM なしでグループで選択を進めることも可能だが、GM が同席しているのが望ましい。そうすれば GM もプレイヤーたちと同時にキャラクターの背景や出身地を把握できるし、必要に応じてテキストを修正して体験をさらにカスタマイズできるからだ。

各 PC はこの冒険をヒーローポイント 1 で開始する。以下のインタラクティブテキストでは死亡は発生しないが、失敗した技能判定を再ロールするためにヒーローポイントを使うこともできる。ヒーローポイントは障害に敗北した後にのみ回復する。これは運命の潮目があなたたちに背を向け、将来の戦いを支えることを表している（そしてグループが頻繁に敗北するのを防ぐ助けにもなる！）。

●はじまり 1

各プレイヤーは 1 レベルキャラクターを完成させて始める。他のプレイヤーに自分のキャラクターを紹介する時間を取ろう。キャラクターの来歴をヒントに、君たちがどう知り合ってグループになったのか、サンドポイントの地元民なのか、それとも他の場所から来たのかを考えよう。

サンドポイントで生まれ育った：2 へ進む。

サンドポイントと関わりがない：3 へ進む。

[コラム] [障害]

グループが実際に挑む冒険は、ここでは[障害]として表現される。[障害]を克服するには、本文に記載された 3 種類の判定のいずれかをを用いて解決することで、勝利ポイントと追加の財宝を獲得する機会となる。[障害]に直面した際、各 PC は以下の結果に従い勝利ポイントを得るため、3 種類の判定のいずれかを試みなければならない。

大成功：PC は勝利ポイント 2 を獲得する。

成功：PC は勝利ポイント 1 を獲得する。

大失敗：PC は勝利ポイント 1 を失う。

成功：[障害]を克服するには、プレイヤー数 - 1 に等しい勝利ポイントの合計を蓄積しなければならない。例えば 4 人パーティな

ら、[障害]を克服するには勝利ポイント 3 を蓄積する必要がある。

成功の項目に進む。

失敗：[障害]を克服できなかった場合、グループは冒険に失敗する。ただしこれは全滅を意味しない！ 代わりに救助されるか、何らかの方法でその状況から脱出する。報酬は少なくなるが、各 PC は次の[障害]で役立つヒーローポイントを 1 つ獲得する。**失敗**の項目に進む。

●ヴァルデマール邸の一夜 2

[障害]

君たちは全員サンドポイント生まれじゃないかもしれないが、皆この町で一緒に育った！ 幼なじみだった頃から冒険を始めたのだ。町の子供たちの中では、ヴァルデマール邸には幽霊が棲んでいるという噂もあれば、サンドポイント・デヴィルが廃屋に移り住んできたという者もいる。数年前に老エトラム・ヴァルデマールが亡くなった後、ヴァルデマール家がこの場所を去ったのには理由があるに違いない。

屋敷の戸口にはいまや板が打ち付けられている。夜に板の隙間から奇妙な光が漏れているのを見たと言う仲間もいれば、廃屋から不気味な物音が聞こえたと確信している者もいる。誰も屋敷に入る勇氣など持たず、ましてや一晩過ごすなど論外だ——少なくとも今までは！

君たちのグループは、ヴァルデマール邸に忍び込み、建物を調べ、一晩過ごすという挑戦を受けた。もし夜を乗り切れたら、きっと地元の伝説になるだろう！

古い屋敷に忍び込み、敷地内を探索すると、屋敷の台所へ通じる窓の上の板が緩んでいた。板をこじ開け、廃墟と化した埃だらけの屋敷を 1 時間かけて探索する。一階に巣食っていた巨大な蜘蛛と、二階に群れをなす蜘蛛たちと戦う。屋根裏部屋では、ヴァルデマール家の誰かが置き去りにしたと思われる、不気味な皮質のホムンクルス数体に襲われた。そしてついに夜を過ごすことになる——その夜は次第に不気味な音や奇妙な光に満ち、予期せぬ襲撃まで起きた！

解決 DC13 の〈秘術〉に成功すれば、厄介な悪党が魔法で人々を脅している証拠を発見できる。DC15 の武器攻撃か呪文攻撃に成功するか、DC17 の〈隠密〉で夜に出没する化け物から身を隠す。

成功：4 へ進む。

失敗：5 へ進む。

●シードレイク号に乗って 3

君たちはサンドポイントに行ったことがないが、まもなく事件がそこへ向かわせるだろう。冒険者パーティを結成した当初、君たちはロスト・コーストの近くに住んでいたか、それともヴァリシアの境界を越えどこかから来たのかも知れない。

PC からミルトン・スカネッティと親交のある親を持つ者を選ぶ。ミルトンはPCたちを雇い、いくつかの法的書類と銀の紋章指輪が入った小さな箱を遠くの町へ届けるよう依頼する。ミルトンは説明する。彼の家族はこの遠い町サンドポイントの末端貴族だが、彼はとくに縁を切っており、正式に関係を断ち切りたいのだと。疎遠な兄タイタス・スカネッティとは話す気すらなく、その名を口にするだけで顔をしかめてしまう。書類はスカネッティ家の相続権を正式に放棄する法的文書だという。スカネッティ家の紋章指輪の返還は個人的な（そして皮肉な）別れの挨拶だ。ミルトンはサンドポイントまでの往復船賃を支払うと申し出る。君たちは新たな場所へ旅する絶好の機会だとうずうずしている。

「シードレイク号」という名の船に乗り込む。この旅客兼商船はヴァルデマール西岸へ不定期航行しているが、同乗しているカルティストたちが邪悪な計画を企てていることに、君たちはまだ気づいていない。

解決 DC13 の〈伝承学〉で、シードレイク号で行われようとしている邪悪な秘密の儀式を理解し、適切な防御を準備する。DC15 の武器または呪文攻撃で敵と戦う。DC17 の〈ペテン〉で、君たちがカルティストの企みに気づいていることに気づかせないようにする。

成功：4へ進む。

失敗：5へ進む。

●夜を超えて！ 4

奇妙な音と光の原因は、ヴァルデマール邸の地下室に侵入したグレムリンの群れだった。その首領はジンキンのソーサラー、マーズルに率いられていた。彼らは真夜中にそと地下から上り、君たちを襲おうとした。だが君たちは準備万端で、あっさり彼らを撃退した。マーズルを追い詰め、地下室の隠された秘密の部屋へと追い込んだ。そこで発見したのは、サンドポイント・デヴィルの古い剥製だった。死んだ馬、巨大なコウモリ、巨大なトカゲを巧妙に縫い合わせたものだ。一瞬、本物の悪魔と確信したが、これは脅しとして残された動く人形に過ぎなかった。マーズルが剥製の注意を引きつけたおかげで、マーズルを倒すことができた！ また、君たちはサンドポイント・デヴィルの剥製を倒すことに成功した（これはマーズルの決死の魔法のおかげでもある）。その後、君たちは実験室に散らばっていたかなりの量の宝物や小物を発見した。

日が昇ると、君たちはポケットに戦利品を詰め込んで屋敷からこっそり抜け出し、家路についた。おそらく一晩中君たちを探していた、不満そうな両親の元へ。もちろん、一晩何をしていたかは誰にも話さなかった。そもそもヴァルデマール邸に侵入するだなんて誰も思いもしなかったのだから。だが、その噂はその後数年間、町の社交界で広まっていた。数年後に皆が成人する頃には、君たちが冒険者だという認識はすでに定着していた。

報酬：ヴァルデマール家の地下室にある隠し部屋ではかなりの量の宝物が見つかったので、残らず自分たちで持ち帰ることにした。

ヴァルデマール家がまだ欲しがっていたなら、マグニマールに移った時に持っていったはずだ！ そうだろ？

各PCは以下の報酬から一つを選ぶ（それは戦利品かもしれないし、屋敷の不穏な現象の解明に感謝した町衆からの報酬かもしれない）：

- ・ 任意のコモンの2レベルタリスマン
- ・ コモンの2レベルのエリクサー1個、もしくはシルヴァーシーン1回分
- ・ 任意のコモンの2レベルの秘術／伝承呪文を記した巻物2巻
- ・ マイナー・ヒーリングのポーション2本

各PCはさらに20gpを得る。これはヴァルデマール家が残した金貨や貴重品を公平に分けた分（もしくは感謝の意を示す町からの追加報酬）を表す。

町衆からの評判ポイントを1ポイント得る。

パーティは2レベルにレベルアップする！ 8へ進む。

●走れ！ 5

奇妙な光や 恐ろしい音、そしてナイフを携え鋭い歯をむき出しにした叫び声を上げるものの襲撃に遭い、君たちのグループはヴァルデマール邸に真夜中を過ぎるまで居ることができなかった。事態が手に負えなくなった君たちは、ついに屋敷から逃げ出したのだ。怒り狂った保護者たちの待つ自宅に戻ったお前たちは、不可解な切り傷や擦り傷だらけなうえ、屈辱にまみれていた。その後数ヶ月間、抑圧的な規則や門限に耐えねばならなかっただけでなく、町の子供たちから失敗をからかわれた。ヴァルデマール邸での一夜を笑い話にできるようになるまでには、何年もかかるだろう。

報酬：冒険中に多くの宝物を回収することはできなかったが、外出禁止令には一つ良い点があった。大人になるまで町のあちこちで雑用をこなすことで、かなりの金額を貯めるのに必要な力を与えてくれたことだ。各PCは20gpを得る。

幸いにも、運は君に味方してくれるかもしれない。各PCは1ヒーローポイントを得る。

パーティは2レベルにレベルアップする！ 8へ進む。

●旅路のトラブル 6

サンドポイントへの航海が始まって間もなく、君たちのグループはシードレイク号に乗船している者たちの何人かに不穏な気配を察知した。乗組員に直前に加わった者たちや、一部の乗客が実は邪悪な女神ニンバロスのカルティストだったのだ。彼らは船を乗取り、古代の儀式の場のそばに座礁させる計画を立てていた。他の全員を「虚ろなる死」に生贄として捧げ、魂を喰わせる見返りに古代の知識を得ようとしたのだ。

彼らが行動を起こそうとした時、君たちのグループは抵抗した。戦いは熾烈を極め、幾度か危機一髪の状態に陥った。深海から召喚された不気味な光を放つ怪物の攻撃もその一つで、君たちの迅速な対応がなければ船は沈没していただろう。激闘の最中、教団の首領は船のマストに止まる奇妙な赤い海鷗に気づく。この不吉な前兆に気を取られた隙に、君たちは首領に一撃を加え、それがとどめとなった。

シードレイク号は無事サンドポイントに到着した。品物を届けると、タイタス・スカネッティは当初ミルトンの話通り不機嫌だったが、すぐに喜びを露わにした。「あの役立たずが公式に消えたということは、厄介事が一つなくなったということだ！」彼が君たちのグループを疑っていたか、あるいは打算でそう言っていたのかは時間が経たねばわからない。

報酬：カルティストの所持品から発見した財宝や装備であれ、スカネッティ家から授かった報酬であれ、君たちは出発時よりはるかに裕福な状態でサンドポイントに到着する。

各 PC は以下の報酬から一つを選ぶ：

- ・ 任意のコモンの 2 レベルタリスマン
- ・ コモンの 2 レベルのエリクサー 1 個、もしくはシルヴァーシーン 1 回分
- ・ 任意のコモンの 2 レベルの秘術／伝承呪文を記した巻物 2 巻
- ・ マイナー・ヒーリングのポーション 2 本

各 PC は 20gp を得る。これはカルティストから発見した金貨や貴重品を公平に分配したもの、あるいはミルトンの小包を届けた報酬としてスカネッティから支払われた分だ。

スカネッティ商会の評判ポイントを 1 ポイント得る。

パーティは 2 レベルにレベルアップする！ 8 へ進む。

●難破船の生存者 7

君たちのグループは航海者たちの間で陰謀が進行しているという噂を耳にしていたかもしれない。だが、ヴァリシア沿岸のあの恐ろしい夜に、君も乗組員も全く準備ができていなかった。騒乱は瞬間に起こり、カルト教団は海の深淵から恐ろしい光る怪物を呼び起こした。彼らは安全な救命ボートから眺めながら、怪物に船を破壊させた。君たちは漂流物にしがみついて沈みゆく船を離れ、怪物の目をかろうじて逃れて、沖合 1 マイル以上離れた不毛の岩礁に打ち上げられた。

島に漂着して数日間、君たちはびしょ濡れの服から絞り集めた雨水と、潮だまりからかき集めたわずかな生の貝類でかろうじて生き延びた。奇妙な赤いカモメが何度も現れては君たちの必死の努力を嘲笑うかのような鳴き声をあげた。食料にしようと捕まえようとする君たちの試みはすべてかわされた。

四日目、その奇妙な赤いカモメは姿を消した。君たちはそれを死の前候と感じたかもしれない——だがその時、サンドポイントへ向かう別の船に発見されたのだ！ 彼らは岩礁から君たちを救出し、食べ物を与えてくれた。慈悲深いデズナのクレリックは、この苦難からの復帰を助けようといくばくかの金貨まで渡してくれた。この苦難の中で、君たちは自分の所持品はなんとか守れたが、ミルトンの小包はシードレイク号とともに海の底へと消えた。とはいえ、君たちがミルトンの死をタイタス・スカネッティに口頭で伝えたかどうかに関わらず、サンドポイントのスカネッティ家は特に感心を示さなかった。サンドポイントでの滞在が、君たちに幸運をもたらすことを願おう！

報酬：心優しいデズナの僧が恵んでくれた金子は、きっと君たちが苦難から回復し、次の冒険に備える助けとなるだろう。各 PC は 20gp を得る。運はすぐにでも好転するかもしれない。各 PC はヒーローポイントを 1 ポイント得る。

パーティは 2 レベルにレベルアップする！ 8 へ進む。

●サンドポイントだ。さて、どうする？ 8

君はサンドポイントにいる。ここで育ったのか、あるいは初めて訪れたのかもしれない。キャラクターを 2 レベルに成長させよう。

勝利したか敗北したかにかかわらず、獲得した金銭で 1 レベル以下の一般的なアイテムを購入できる。この金を貯めて、あとで冒険のキャリアの中で購入することも可能だ。

サンドポイントにおける冒険者としての評判は、まだ始まったばかりだ。ここからどこへ向かう？ 君のグループの第 2 の冒険は何だ？

マグニマルへの旅の警備を引き受けた： 9 へ進む。

ネクロマンサーによるグールを介した陰謀を発見した： 10 へ進む。

●鳴骨族に捕まった！ 9

〔障害〕

サンドポイントでは過去にゴブリンとのトラブルがあったが、君たちの生涯の大半はかなり平穏だった——結果、退屈な日々が続いていたとも言える。そんな中、地元の商人ビリヴァー・ウィーンがマグニマルへの旅に同行する護衛を探索する告知を出した時、君たちのグループは旅の機会（そして願わくば稼ぎのいい仕事）に飛びついた。

朝イチで集合場所に行ってみると、パン屋の娘のアリカ・アヴェルティンが既に到着していた。幸いビライヴァルは全員を雇うと決め、そこから一時間で出発となった。

通常、サンドポイントからマグニマルへの旅は無事終わるものだが、今回は運に見放された。町まであと半分というところで、ゴブリンの団に襲撃されたのだ！ このゴブリンたちは、“肌切り”とい

う名のバグベアに率いられており、あっという間に君たちのグループを二つに分割し高と思ったら、ビリヴァルやアリカ、他の旅人たちから君たちを切り離れた。間もなくゴブリンたちは君たち全員を捕らえ、森の中の隠れ家へ連れ帰った。そこで君たちは堅穴に放り込まれ、監視役として数匹の飢えたゴブリン・ドッグが近くに繋がれたまま放置された。

堅穴の底でゴブリンたちが計画を話し合う声が聞こえた。彼らの歴史についても少し知った——彼らは自らを鳴骨族と呼び、シスルトップの“蛙舐め”などの暴力的なゴブリン集団が冒険者たちに倒された“肌切り”のもとに数年かけて集まってきた。この新たな集団は、自分たちを追い払うために冒険者を送り込んだサンドポイントへの復讐を果たす力を集めたいと考えていた。しかし、かつての指導者リプナゲットが死から蘇り、「ゴブリンの裏切り者」を狩っていると噂されるため、鳴骨族は慎重に準備していた。だがついに、攻撃の好機が訪れたようだ。君たちを人質にサンドポイントから身代金を取るか、脅しのために殺して遺体を送り返すか、ゴブリンたちが議論する声を聞きながら、脱出しなければならないことを悟った——一刻も早く！

解決 DC14 の〈運動〉に成功すれば、拘束を解いて堅穴から這い出せる。DC16 で武器か呪文でゴブリンを攻撃できる。DC18 の〈自然〉でゴブリン・ドッグ（と他の数匹の動物）を味方につけ、ゴブリン討伐に協力させられる。

成功：11 へ進む。

失敗：12 へ進む。

●ネクロマンサーの陰謀 10

〔障害〕

約 17 年前、海岸沿いの古い館にグールが巣食った。サンドポイントの墓地はアンデッドの影響を比較的受けていないが、だからといって企てがないわけではない。だから、ネクロマンサーが古代遺跡を略奪する計画を立てているという噂を耳にした時、君たちは自分たちがやるべきことを悟ったのだ！

デズナの司祭アブスター・ザントウスが、今後の戦いに備えて追加のヒーリング・ポーションと聖水を渡してくれた。調査の結果、ネクロマンサーはグリズミアという男だと判明した。男は町の南東、“ささやきの森”の縁にある廃農場に居を構えていた。

古い農場に到着すると、部分的に崩れた納屋や廃屋はむしろ目立たなかった。注目すべきは休耕地のひとつで発掘が進められており、かつて埋もれていた古代の石造神殿が姿を現していたことだ。どうやら何らかの邪悪な神を祀るものらしい。神殿には落とし戸があり、湿原の下に広がる秘密の地下牢へと通じていた。グリズミアはすでにそこで、不死者の部隊の編成を始めていたのだ！

解決 不死者との戦い方に関する知識のためには DC14 の〈宗教〉判定を、敵と戦うには DC16 の武器または呪文攻撃の判定を、

仲間が感染したネクロマンシーの病や呪いを治療するには DC18 の〈医術〉判定を成功させる必要がある。

成功：13 へ進む。

失敗：14 へ進む。

●ゴブリンを討伐した 11

鳴骨族のゴブリンたちは、君たちの猛攻と機転に全く対応できなかった。装備を回収した君は形勢を逆転させ、ゴブリンを戦いで打ち破り、追い払い、あるいは恐怖に逃げ惑わせるかすることができた。“肌切り”との決戦では、瀕死のバグベアが伝説のゴブリン首領リプナゲットに救いを求めたが救いは来ず、凶悪な族長は君の手で息絶えた。

戦後、君は驚くべき事実を発見した。ビリヴァル、アリカ、そして他の旅人たちは、最初の待ち伏せから逃れていなかったのだ。鳴骨族の村の反対側にある別の監獄穴で彼らを発見し、任務を完遂してサンドポイントに戻った。町警は特に、このゴブリンの脅威に対する君の行動を称賛した——君は逃げ出ただけでなく、ロスト・コーストを皆にとって少しだけ安全な場所にしたのだ！

報酬：ゴブリンの村で見つけた宝物であれ、町警から与えられた報酬であれ、君たちは冒険を終えて裕福になった！

各 PC は以下から報酬を一つ選ぶ：

・選択可能な+1 武器（コモン）またはハンドラップ・オヴ・マイティ・ブロウズ（+1）

・低品質のコールドアイアンまたは銀製の盾、もしくは選択可能なコモンの武器

・2 レベル以下の永久魔法アイテム（コモン）

・3 つの 3 レベル錬金術爆弾が入った鞆、もしくは 2 レベル呪文の巻物 1 巻

各 PC はさらに、マイナー・ヒーリングのポーション 2 個と 25gp を得る。これはゴブリンの村で発見された金貨などの貴重品を公平に分配した分である。

町警に対するパーティの評価ポイントを 1 上げる。

パーティは 3 レベルに成長する！ 15 へ進む。

●アリカに助けられる 12

君たちには何度か逃げ出すチャンスがあったが、運は味方しなかった。絶望的な状況に陥ったその時、戦いの音が村を揺るがした。実はアリカが町へ逃げ戻り、民兵と町警の何人かを連れて助けに戻ってきたのだ。その後の救出劇は苛烈を極め、民兵の地元民数名が死亡もしくは大怪我を負ったが、どうにか全員がサンドポイントへ脱出することができた。鳴骨族のゴブリンどもとその首領“肌切り”は依然として逃亡中だ。その後数ヶ月の間、彼らは旅人を定期的に襲撃したが、君たちに復讐の機会は訪れなかった——だが、一

度彼らに敗れたことを考えると、それはかえって最善だったといえるのかもしれない。

報酬：救出時に鳴骨族の隠れ家から持ち出せたのは装備とわずかな財宝だけだった。各 PC は 25gp を得る。幸い、運が好転する兆しがある。各 PC は 1 英雄ポイントを得る。

パーティは 3 レベルに成長する！ 15 へ進む。

●死者の支配する地 13

ネクロマンサーのグリズミアは、実は自身もアンデッド、グールであった。その真の目的はサンドポイント襲撃ではなく、デーモン・ロードの柱カプリリに捧げられた失われた神殿を探し出すことだった。その神殿はサンドポイントの辺境のどこかに隠されているという噂があった。そして彼はここで埋もれた寺院を発掘したのは半分は正解だった。その神殿はカプリリではなく、別のデーモン・ロード——禁断の《知識》の主アブラクサスに捧げられていたのだ。

君たちのパーティは寺院を探索し、グリズミアの手下たちだけでなく、寺院の元住人たちが残した凶悪な蛇や悪魔の群れとも激突した。当初はサーシロン時代の遺跡かと思われたが、このアブラクサス神殿が確かに古いものの、はるかに新しい建造物だということがやがて明らかになった——この神殿には一万年ではなく、わずか千年の歴史しかない。

グリズミアとの最終決戦は苛烈を極めたが、君たちは生き延びた。そして彼の記録から、彼が真の獲物はサンドポイント奥地にありとした計画を立てていたことを発見した。

その場所が実際に存在するのか、それとも単なる噂に過ぎないのかは誰にもわからない。

報酬：アブラクサスの神殿探索で相当量の財宝を回収した上、アプスターもまた、アンデッドのネクロマンサーが地域の脅威となる前に倒した功績に対し、十分な報酬を与えた。

各 PC は以下から報酬を一つ選ぶ：

- ・選択可能な +1 武器（コモン）またはハンドラップ・オヴ・マイティ・ブロズ（+1）
- ・全身鎧一式（アブラクサスに捧げられた聖なる紋章が刻まれているが、アプスターはそれらの好ましくない特徴を、君のの信仰や好みの意匠に作り直す費用も負担してくれる）
- ・2 レベル以下の永久魔法アイテム（コモン）
- ・3 つの 3 レベル錬金術爆弾が入った鞆、もしくは 2 レベル呪文の巻物 1 巻

さらに各 PC はアプスターから追加の恵で聖水 2 本と 25gp を得る。

サンドポイント大聖堂に対するパーティの評価ポイントを 1 上げる。

パーティは 3 レベルに成長する！ 15 へ進む。

●荒地のアンデッド 14

グリズミアとそのアンデッドの配下もたらす危険を、君たちは過小評価していた。アブラクサスの寺院に潜入した時、君たちができたのは彼のアンデッドの手を煩わせる程度だった。君たちが逃げ出した後、グリズミアはスケルトンやゾンビを率いて周辺の農場を襲撃し、「新鮮な材料」を集め始めた。君たちが逃げ帰るまでに倒した配下の代わりを補充するためだ。アプスター・ザントゥスは、町警とパニッパ団から集めた（非常に一時的な）防衛連合と共に、グリズミアが多くの農民を殺害する前に彼と対峙し、打ち負かすことに成功した。しかし、お前たちのグループがこのアンデッドの巣を刺激したという噂は、町内での評判を良くするものではなかった。

報酬：グリズミアの圧倒的な軍勢から逃げる前に、君たちは寺院でわずかながら宝物を集めることに成功した。各 PC は 25gp を得る。幸いにも、運がすぐに味方するかもしれない。各 PC は 1 ポイントのヒーローポイントを得る。

パーティは 3 レベルに成長する！ 15 へ進む。

●危険な展開 15

冒険者としての評判が街で高まっている。キャラクターを 3 レベルに成長させること。

第 2 の冒険で勝利したか敗北したかにかかわらず、獲得した金銭は 2 レベル以下のコモンのアイテムの購入に充てられる。金を貯めておいて、今後のキャリアの中で購入に備えることも可能だ。

次の冒険はこれまでで最も危険なものとなるだろう——その内容は？

町の中心にある幽霊屋敷を調査した： 18 へ進む。

古代サーシロン時代のダンジョンを探索した： 16 へ進む。

海の洞窟に潜む不気味な秘密結社と対峙した： 17 へ進む。

●新しい古いダンジョンへ 16

〔障害〕

サーシロンが残した遺産は、サンドポイントとその周辺地域に数多く発見されている。町の「オールライト」や、倒れたカルゾーグの像のように見逃せないものもある。その像の落ちた頭部は、今日では「シスルトップ」と呼ばれている。一方で、深く隠され意外な形で現れるものもある。例えば 17 年前、地盤沈下で上層部が露出したサンドポイント中心部の地下にある、ラマシュトゥの古い神殿がそうだ。

ルーンウォッチャーと呼ばれる集団はサンドポイントで最も新しい勢力だが、そのサーシロンについての知識ゆえに、地域での名声と影響力を急速に高めている。町に脅威を与えつつある古代の危険について、地元の専門家がいることは心強い！ とはいえ、ルー

ンウォッチャーは知識豊富ではあるものの、その多くは学者や引退した冒険者だ。彼らは「現場調査」——つまり外に出てサーシロンの遺産に関する情報を収集する活動——にはほとんど興味を示さない。辺境に新たなサーシロン時代の遺跡群が存在するとの噂が流れ始めた時、ルーンウォッチャーはサンドポイントの新進気鋭の冒険者たち——つまり君たちのパーティー——に目をつけたのだ。

これらの噂によれば、町の東にある「三羽のカモメ」と呼ばれる場所にそびえ立つ海蝕柱の内部か地下に、古い施設が隠されているらしい。ルーンウォッチャーは、この三つの海蝕柱を探索してほしいと君たちに依頼してくる。彼らはいくつかの情報源（隠されたダンジョン入口の位置を示唆する、ぼろぼろの地図の断片）と警告（特に、三羽のカモメは今日ではハーピーの群れの営巣地としてよく知られているという点）を提供する。

さらに彼らは競合の可能性も警告する——この複合施設がかつてルーンロード・カルゾーグの配下が運営した錬金術研究所だったという噂が既に漏れ、ライバル冒険者たちがこの「真新しい古えのダンジョン」へ向かう動きがあるという。ルーンウォッチャーは、あなたのグループが先に到着するか、少なくともライバル冒険者に略奪や破壊される前に可能な限りの発見をしてほしいと望んでいる。

解決 ダンジョンに潜む者たちの複雑な政治的駆け引きを乗り切るには DC16 の〈交渉〉、敵と戦うには DC18 の武器攻撃または呪文攻撃、ハーピーを“懐柔する”ために戦闘なしで施設へのアクセスを確保するには DC20 の〈芸能〉が必要となる。

成功：19 へ進む。

失敗：20 へ進む。

●招かざる競合 17

〔障害〕

サンドポイントの住民全員が、物事が思うようにいかない時に町の警備隊に助けを求められるわけではない。バニップ団のメンバーが生計を脅かす事態に直面した時は、自力で対処するしかない。時にはそうした脅威がサンドポイントの他の住民をも脅かし、町全体の問題となることもある。だが今回、バニップ団のライバル犯罪組織が地域への影響力を拡大し始めた。その動きはサンドポイント市民の大半は気づいていないが、バニップ団は異例の決断を下す。君たちのパーティを仲間に加えようと考えたのだ。

バニップ団のごろつきたちは、サンドポイント地下の密輸トンネル内に隠された複合施設を現在の隠れ家として使っていると言われている。だが、これは彼らの元々の拠点ではない。彼らは長年にわたり移動を繰り返し、組織が拡大したり秘密基地が露見したりするたびに、場所を変えてきたのだ。そして、最近ほとんど使わなくなった古い隠れ家の一つが、町の東にある海食洞に造られた密輸業者の巣窟である。バニップ団の下級メンバーが、問題を起こす不法占拠者たち——山刀を携え、焦げ色のレザーアーマーをまとった

男女たち——がその洞窟に居を構えているのを発見したのだ。

悪名高い飼い葉袋亭の店主、グレッセル・テニワーが、バニップ団からの依頼を伝えに来た。君たちが密輸業者の隠れ家で、サンドポイントの誰にも知られずに不法占拠者を「始末」できれば、団は手厚く報いるという。

バニップ団は、いざというときの逃げ場として古い隠れ家を確保しておきたいと考えている。しかし、ライバル組織が入り込んでいては、それは不可能だ。さらに、古い拠点にはいくつかの古い物資や装置が保管されたままである。グレッセルは、侵入者を排除するための罠を設置するためにこれらの物資を利用できること、そして、価値のあるものを発見したら、それは君たちのものだと告げる！

解決 DC16 の〈威圧〉に成功すれば、この地域での活動を止めるよう不法占拠者たちを脅すことができる。DC18 の武器攻撃または呪文攻撃に成功すれば、敵と戦って退けることができる。DC20 の〈製作〉に成功すれば、物資を活用して複数の罠を作り、不法占拠者たちを倒すのに役立てることができる。

成功：21 へ進む。

失敗：22 へ進む。

●ガラス工房の悪魔祓い 18

〔障害〕

どの町にも幽霊話や心霊スポットのうわさがあるものだ。もし君たちがバルデマー邸で一夜を過ごす勇気があったなら、サンドポイントの伝説の一つに遭遇しているかもしれない。サンドポイントで最も凶悪な殺人鬼ジャーヴィス・ストゥート（通称「チョッパー」）の亡霊が、町の路地や辺鄙な浜辺を徘徊するという噂がひそひそと囁かれていたのを耳にしているはずだ。

だがサンドポイント商工会は現在別の幽霊騒動に手を焼いている。そして君が最近この地域で起こした騒動が、彼らの注目を集めたのだ。

長年、サンドポイントガラス店は窓ガラスから調理器具、美術品に至るまで、様々な高級ガラス製品を製造していた。しかし 17 年前、所有者であるロンジク・カイジツが自身の息子ツトに工場内で殺害されたことで、その歴史は幕を閉じた。サンドポイントに残されたカイジツ家の唯一の生き残り、アメイコは戸口を板で塞ぎ、何年も放置した。やがて彼女は運命を追い求め、世界の果てへとサンドポイントを去った。アメイコはガラス工場の所有権を商工会に譲渡したが、会は長年にわたりはこの資産を放置した。町に残った者には炉を再稼働させる技術者がいなかったこと、そしてもう一つは、この場所に幽霊がいるという根強い噂があったためだ。

現在、都市計画を担うジャスパー・コルヴァスキーはこの状況に対処する準備が整えている。彼はマグニマルのガラス職人数名と協議を重ねており、彼らはサンドポイントの象徴的な鍛冶場を再開させたいと熱望している。しかし、そのためには建物が安全であ

ることを確認しなければならない。ジャスパーは君たちのグループについて聞いた話に感心しており、建物の調査を依頼してきた。噂が本当なら、そこに潜む霊を鎮める方法も見つけてほしいという。

解決 建物の歴史を調査し、霊の存在に備えるには〈社会〉DC16。敵と戦うには武器または呪文攻撃 DC18。ガラス工房に蔓延する冥のような亡霊の多くを無効化するには〈盗賊〉DC20。

成功：23 へ進む。

失敗：24 へ進む。

●奇妙な同盟

19

「三羽のカモメ」に島（と地下）で遭遇した危険は確かに大きかったが、ルーンウォッチャーの情報と君たちの才能・能力を組み合わせることで、任務を完遂することに成功した！

とはいえ、最大の脅威となったのはやはりライバルの冒険者グループだった。この連中（名もなき依頼主の命で、珍しい錬金術の毒や物資を探索するためにダンジョンに潜入してきた）は、ダンジョンの奥深くの翼の一つに入り込むことができた。そこは重要な知識が数多く眠る場所だった。

だが君たちがダンジョンに持ち込んだのは戦術だけではない。上層部を支配するハーピーであれ、地下に閉じ込められていたシンスポーンであれ、あるいは最深部の水没した層に居を構えた異常に知性的なリフクローの集団であれ——あるいはその三者全てであれ——君たちのグループは、ライバルグループへの包囲攻撃を支援する、思いがけない同盟者を獲得することに成功したのだ。敵が地下深くの古代装置に囚われていた錬金術の怪物を解き放ったものの、君たちと異色の仲間たちは勝利を掴むことができた。

君たちがサンドポイントへ戻った時、手にしていたのは興味深いサーション時代の遺品や詳細な地図だけでなく、施設の住人たちとの暫定的な同盟関係でもあった。この事実ルーンウォッチャーを大いに喜ばせた。彼らが上層部・地下・深層に棲む者たちとの理解を確立した今、その場所へ赴き探索したいと明らかに焦がれており、君たちへの報酬を惜しまなかった。

それでも、あの研究所で「夢の蒸留」に必要な奇妙で希少なキノコや錬金術の知識を搜索させるため、ライバル冒険者たちを雇った人物の正体が気になる。サンドポイントの誰かが何かを企んでいる。「三羽のカモメ」の下での行動が彼らの計画を完全に阻止できなかったとしても、少なくとも誰か——おそらくは君たちのグループが——さらに情報を得るまで、計画を遅らせられるかも知れないと期待している！

報酬：ルーンウォッチャーからの報酬と、ダンジョン内で発見したアイテムや財宝を合わせると、今回の冒険ではかなりの利益が得られた。

各 PC は以下の報酬から一つを選ぶ：

・コモン 1 レベル呪文の入ったワンド

・3 レベル以下の装備できるマジックアイテム

・3 レベル以下の処方箋か魔法のタトゥー（treasure Vault p119-123）か、アンコモン 2 レベルまでの呪文が書かれたスクロール（GM の承認を得ること）

・3 つの 4 レベル以下のコモン呪文の込められた錬金術用の消耗品

各 PC はさらに、選択したコモンの武器（+1 武器、低品質の冷鉄製、低品質の錬金銀製武器から選択）と、持ち帰った情報に感謝するルーンウォッチャーたちからの謝礼 30gp を得る。ルーンウォッチャーたちからのパーティの評価を 1 上げる。

パーティは 4 レベルにレベルアップ！ 25 へ進む。

●頭上の敵！

20

「三羽のカモメ」を支配するハーピーたちは、かなり手ごわい相手だった。ダンジョンへ踏み込む前にもっと警戒すべきだったかもしれない。ライバルグループが先に侵入しているのは明らかだったが、彼らが襲撃してきた時、事態は一気に悪化した。特に、衝突の衝撃で古代の錬金術の怪物が解き放たれ、ライバルグループを殲滅し、君たちも危うく命を落とすところだったのだ！ ダンジョンの秘密を十分に探る前に、君たちのグループがなんとか脱出できたのは、腕前というより運が良かっただけだ。

報酬：古代の錬金術研究所での失敗の余波は残念だが、何とか発見した知識の断片は、ないよりはましだ。略奪できたわずかな財宝と、ルーンウォッチャーから支払われたわずかな報酬を合わせ、各人が 30gp を得る。

パーティは 4 レベルにレベルアップ！ 25 へ進む。

●デヴィルズ・ディシプルズ

21

古い密輸業者の隠れ家を見つけるのは少々厄介だったが、君たちのグループは干潮時の早朝にアプローチするという先見の明があった。おかげで夜明け前の暗がりを味方につけ、海岸の崖の裾野に広がる狭い浜辺を容易に移動できたのだ。不法占拠者の一部を不意打ちで捕らえ、盗み聞きか尋問によって、その集団が自らを「デヴィルズ・ディシプルズ」と呼んでいることを知った。彼らは名もなき指導者に従う秘密結社のようなもので、サンドポイント・デヴィルが神となる目前だと信じていた。

この洞窟の信徒たちが、組織の最下層の者たちであることはすぐに明らかになるだろう。だが彼らは信仰に熱心で、マチェーテを振るう腕は恐るべきものだった。ヘルハウンド、オーガ、そして（皮肉にも）バニップ団のメンバーまで加勢し、デヴィルズ・ディシプルズは敗れるまで激しい抵抗を見せた。彼らの首領はまだ見つかっていない。だから君たちは、この集団を殲滅した者が誰なのか、手がかり

を残さぬよう細心の注意を払った。彼らの信奉するサンドポイント・デヴィルの話が真実かどうかは誰にもわからない。

報酬：デヴィルズ・ディシブルズは比較的装備が整っていた。バニッブ団が残した物資を略奪したためだ。ともあれ、今は君たちのものだ！

各 PC は報酬として以下から一つを選ぶ：

- ・1 レベルのコモンの呪文のワンド
- ・任意の 3 レベル以下のコモンの装備品のマジックアイテム
- ・インヴィジビリティのポーション 3 個入りポーチ
- ・4 レベル以下のコモンの矢弾、罠の材料、毒薬から任意の組み合わせ 3 個

各 PC はさらに、+1 の武器、低品質の冷鉄製の武器、低品質の錬金銀の武器のいずれか 1 点と、バニッブ団への貢献に対する報酬として 30gp を得る。

バニッブ団におけるパーティの評価を 1 上げる。

パーティは 4 レベルにレベルアップ！ 25 へ進む。

●辛くも脱出 22

あの古い密輸業者の隠れ家を見つけるだけでも一苦労だった。町の東側の海岸沿いの岩場は、特に満潮時には移動しづらく、海岸の崖は陸路からの接近を危険なものにしている。洞窟を発見した後も事態は楽にならなかった。厄介な不法占拠者たちは、予想以上に組織化されていて危険だった。最初の衝突で、その集団がサンドポイント・デヴィルを崇拝する秘密結社であることは明らかになった。だが彼らが火を吐く狼犬を繰り出した時、お前たちのグループは敗北を認め、その場から逃げ出すしかなかった。グレッセルはお前たちの失敗を聞いて不機嫌になり、報酬は一銭も払わなかった。

報酬：バニッブ団は失敗に対して報酬を支払わなかったが、逃げる前に密輸業者の巣窟から小銭をかき集め、いくつかの装飾品を強奪することに成功した。各 PC は 30gp を得る。

パーティは 4 レベルにレベルアップ！ 25 へ進む。

●死者に平穏を 23

サンドポイントガラス店は町の中心にあるが、建物は孤立し、すっかり寂れている。窓は板で塞がれ、入口は嚴重に施錠され、年月を経て社会から隔絶された存在と化している。昼間は通りすがりの人々が何気なく通り過ぎるが、夜になると不気味な光や奇妙な音が垣間見え、好奇心旺盛な者さえ近づこうとしない。

サンドポイント商工会から渡された鍵を使えば、廃ガラス工場に入るのは簡単なことだった。だが石造りの建物を調べているうちに、この霊を祓うのが容易でないことがすぐに明らかになった。悪意あるハウントが襲いかかってくるのだ：血を流すベッドは君を眠りに誘い、刺し殺される悪夢を味あわせる。襲いかかる屈辱の奔流は

君を絶望の淵へ引きずり込もうとする。そして危険な炉は、うめき声をあげながら炎の塊を噴き出す。これらは君が遭遇した忌まわしい現象の一端に過ぎない。別の場所では、17 年前に町が襲撃された際にガラス工場に閉じ込められたゴブリンの亡霊が、君の体力を奪い取ろうとしていた。しかし最大の脅威は、ロンジク・カイジツの怒れる亡霊だった。かつて彼の死体を包んでいたガラスの破片の山から現れたその亡霊は、まことに恐ろしい姿だった。四肢は黒ずんでガラスの破片が突き刺さり、顔は内側から炎に照らされた骸骨、影は呼吸を妨げる煤の雲だった。

ロンジクを安らかに眠らせるには、戦闘で打ち負かすだけでは足りなかった。彼が死んだガラス製の繭の破片を建物中から探し出し、聖水で清め、サンドポイントの墓地に埋葬しなければならなかった。そうした時、彼の亡霊は去り、その影響がなくなると、建物に残っていた邪悪な気配は次の日の出と共に消え去ったのだった。

報酬：ガラス工場にはめばしい宝物はほとんどなかったが、サンドポイント商工会は建物を浄化して利用可能にしたことに対し、非常に気前よく報酬を支払った。

各 PC は以下の報酬から一つを選ぶ：

- ・1 レベルのコモンの呪文のワンド
- ・任意の 3 レベル以下のコモンの装備品のマジックアイテム
- ・channel protection amulet
- ・4 レベル以下のコモンの矢弾、罠の材料、毒薬から任意の組み合わせ 3 個

各 PC はさらに、+1 の武器、低品質の冷鉄製の武器、低品質の錬金銀の武器のいずれか 1 点と、サンドポイント商工会から建物を浄化して利用可能にしたことに対し 30gp を得る。

サンドポイント商工会におけるパーティの評価を 1 上げる。

パーティは 4 レベルにレベルアップ！ 25 へ進む。

●幽霊の縄張り 24

サンドポイント商工会から渡された鍵で、君たちはガラス工房に簡単に侵入した。だがそれは長くは続かなかった。間もなく、壁の煤に死んだゴブリンのうごめく影が現れ、魂を凍らせながら君を幽霊の住む建物の奥へと追い詰めた。炉からは炎が噴き出し、理由もなく刃傷が肉体に現れた。最悪なのはロンジク本人の燃え盛る亡霊が現れ、溶けたガラスの爆風で焼き尽くそうとしてきたことだ。どうにかして建物からよるめきながら脱出できたのは、それからわずか 1 時間も経たないうちだった。体は激痛に苛まれ、心は混乱していた。サンドポイント商工会は、幽霊が君たちの手に負えないと知り失望したが、功績として苦勞の対価は支払われた。

いずれにせよ、サンドポイントの幽霊ガラス工場の伝説は、君たちの失敗を機にますます大きくなっていくだろう。

報酬：サンドポイント商工会は各 PC に 30gp を支払い、建物の

利用計画を見直す。

パーティは 4 レベルにレベルアップ！ 25 へ進む。

●アプスタラーの招待 25

君たちのグループは、途中で失敗もあったが、サンドポイントで名高い冒険者として確固たる地位を築いた。キャラクターを 4 レベルにすること。

三度目の冒険で勝利したかどうかに関わらず、今や 3 レベル以下の一般的なアイテムなら何でも購入できる。また、冒険の途中で得た金は、今後のために貯めておくことも可能だ。

最後の冒険から間もなく、サンドポイント大聖堂のアプスタラー・ザントゥスから昼食の招待状が届く。彼は、君たちのグループなら信

頼して任せられると確信している、あるデリケートな問題について話し合いたいという。

サンドポイント大聖堂にアプスタラーを訪ねる：「サンドポイント 7 つの厄災」を開始せよ！

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Seven Deeds for Sandpoint Player's Guide © 2024, Paizo Inc.; Authors: James Jacobs.

PAIZO INC.

Creative Directors • James Jacobs and Luis Lopez

Director of Game Design • Jason Bulmahn

Director of Visual Design • Sonja Morris

Director of Game Development • Adam Daigle

Managing Creative Director (Starfinder) • Thurston Hillman

Senior Developers • John Compton, Eleanor Farnon, and Jenny Jaroszki

Developers • Bill Fischer, Michelle Y. Kim, Mike Kennel, Dustin Knight, and London Winkler

Lead Designer (Games) • Jon Pincini

Organized Play Line Developers • Jessica Catalan, Josh Foster, and Shay Snow

Design Manager • Michael Sayre

Pathfinder Lead Designer • Logan Bonner

Senior Designer • James Case and Jason Keeley

Designer • Joshua Birdsong

Managing Editor • Patrick Hurley

Lead Editor • Ari Kest

Senior Editors • Ianara Natividad and Simone D. Salvi

Editors • Felix Dritz, Priscilla Lagares, Lynne M. Meyer, Zac Moran, and Solomon St. John

Concept Art Director • Kent Hamilton

Art Directors • Kyle Hunter and Adam Vick

Senior Graphic Designer • Emily Crossell

Graphic Designer • Adriana Gaspari

Production Designer • Danika Winch

Director of Brand Strategy • Mark Moreland

Paizo CEO • Lisa Stevens

President • Jim Butler

Chief Creative Officer • Erik Mona

Vice President of People & Culture • Maggie Gallagher

Vice President of Sales & Operations • Mike Webb

Vice President of Technology • Rei Ko

Controller • William Jeremy

Bookkeeper • Valentine Lureau

Director of Sales • Cosmo Eiselo

Sales & E-Commerce Assistant • Mika Hawkins

Director of Licensing • John Feil

Marketing and Licensing Coordinator • Raychael Allor

Marketing and Media Specialist • Rae Dickey

Community and Social Media Specialist • Jonathan Morgantini

Organized Play Coordinator • Alex Spindel

Director of Project Management • Glenn Elliott

Project Manager • Lee Aulis

Finance Operations Specialist • B. Scott Kaim

Digital Products Lead • Andrew White

Senior Software Developer • Gary Teter

Software Architect • Brian Bauman

Software Developer • Robert Brandenburg

Software Test Engineer • Erik Keith

System Administrators III • Whitney Chatterjee and Josh Thornton

Web Content Manager • Maryssa Hunt

Webstore Coordinator • Katrina Davis

Customer Service Representatives • Kari Chase, James Oakes, and Jackson Wood

Warehouse Manager • Jeff Strand

Logistics Coordinator • Kevin Underwood

Warehouse Distribution Lead • Heather Payne

Warehouse Team • Alexander Crain, Summer Fench, Evan Panek, and Jesse Raymond Ortiz

This product is compliant with the Open Game License [OGL] and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game [Second Edition].

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc.), as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity, the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Seven Deeds for Sandpoint Player's Guide © 2024, Paizo Inc. Paizo, the Paizo globe, Pathfinder, Starfinder, and other trademarks owned by Paizo are property of Paizo Inc. All rights reserved.